

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN *POWER POINT*
TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PEMBUATAN
POLA KEMEJA PRIA DI SMK NEGERI 1 PENGASIH**

SKRIPSI

Ditujukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Prasyarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
Asri Rahayu
08513244016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SEPTEMBER 2012**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran dengan *Power Point* Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Kemeja Pria Di SMK Negeri 1 Pengasih" Telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Disusun oleh :

Asri Rahayu

08513244016

Telah Diperintahkan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Fashion di Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal

Nama

Tanggal

Widyabakti Sabatari

Yogyakarta, Agustus 2012

Dosen Pembimbing

Nanir Asri Yullari



Widyabakti Sabatari, M.Sn.

NIP. 19611015 198702 2 001

Noor Fitrihana, M. Eng

Secretaris

Yogyakarta, September 2012



NIP. 19540216 193603 1 003

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN *POWER POINT* TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PEMBUATAN POLA KEMEJA PRIA DI SMK NEGERI 1 PENGASIH



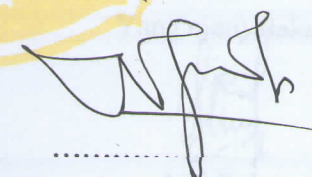
Disusun oleh :

Asri Rahayu

08513244016

Telah Dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 13 Agustus 2012 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI :

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Widyabakti Sabatari, M.Sn	Ketua Penguji	
Nanie Asri Yulianti, M. Pd	Penguji Utama	
Noor Fitrihana, M. Eng	Sekretaris	

Yogyakarta, September 2012



Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Asri Rahayu
Nim : 08513244016
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga Dan Busana
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Tugas Akhir :

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN *POWER POINT* TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PEMBUATAN POLA KEMEJA PRIA DI SMK NEGERI 1 PENGASIH

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali pada bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Agustus 2012

Yang menyatakan,



Asri Rahayu

NIM.08513244016

MOTTO

“Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya) jika kamu orang-orang yang beriman.

(Q.S. Al-Baqarah 216)

“Dalam hidup ini kita harus selalu berfikir dan belajar karena sesungguhnya sumber kehancuran manusia ada dua, yaitu perasaan putus asa dan perasaan bangga diri. Putus asa berarti sirnanya harapan didalam hati yang membuat malas berusaha dan bangga berarti rasa puas yang menimbulkan anggapan bahwa segala urusannya telah tuntas”

(Mutiara Ibnu Mas’ud)

Hasrat dan Kemauan adalah tenaga terbesar di dunia ini. Ia lebih berharga daripada uang, kekuasaan ataupun pengaruh

(Shakespeare)

PERSEMBAHAN

Setulus cinta dan kasih sayang, setulus itu pula aku persembahkan karya ini

 **Kedua orang tua ku yang selalu mengasihiku sepanjang hidupku**

 **Adek ku Fitri dan Syifa yang selalu memberikan perhatiannya**

 **Pacar ku yang selalu memberikan cinta dan dukungannya dari awal**

hingga akhir

 **Teman angkatan ku NR'O8 terutama teman cerewetku Putri, Elis,**

Melati, Yora, Ratna, Silvi, Pitio. Semangat dan sukses untuk kita

semua

 **Teman kost ku Arum dan Ike**

 **Almamater ku tercinta**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN *POWER POINT*
TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PEMBUATAN
POLA KEMEJA PRIA DI SMK NEGERI 1 PENGASIH**

Asri Rahayu
NIM. 08513244016

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria pada kelas x sebelum menerapkan media pembelajaran dengan *power point* di SMK Negeri 1 Pengasih, 2) Pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria pada kelas x setelah menerapkan media pembelajaran dengan *power point* di SMK Negeri 1 Pengasih, 3) Pengaruh penerapan media pembelajaran dengan *power point* terhadap pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria pada kelas x di SMK Negeri 1 Pengasih.

Penelitian ini adalah penelitian semu eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest posttest* yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Pengasih, Kulon Progo dengan subjek penelitian adalah siswa kelas x sebanyak 32 siswa. Sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Teknik pengambilan data menggunakan tes yaitu berupa tes unjuk kerja. Instrumen yang telah disusun kemudian dicari validasinya melalui penilaian para ahli (*Judgement Expert*) yang dinyatakan layak dipakai sebagai penelitian. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan uji t untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran dengan *power point* terhadap pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria sebelum menerapkan media pembelajaran dengan *power point* diperoleh sebesar 68,75% atau 22 siswa yang memenuhi nilai KKM dan 32,25% atau 10 siswa yang belum memenuhi nilai KKM dengan nilai tertinggi 80, nilai terendah 69, rata-rata 75,50. 2) Pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria setelah menerapkan media pembelajaran dengan *power point* diperoleh sebesar 100% atau 32 siswa yang sudah memenuhi nilai KKM dengan nilai tertinggi 90, nilai terendah 80, rata-rata 86,34. 3) Pengaruh penerapan media pembelajaran dengan *power point* di tunjukkan pada hasil uji t sebesar -49.184 dengan $dk = 31$ dan $p = 0.000$. Karena nilai $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ ($-49.184 < -2.040$) maka H_0 di tolak dan nilai $P < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga ada pengaruh menerapkan media pembelajaran dengan *power point* terhadap pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria sebesar -49.284 dipengaruhi oleh media pembelajaran dengan *power point*.

Kata Kunci : Media *animations power point*, Pembuatan pola kemeja pria

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang melimpahkan rahmat, taufiq, serta hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran dengan *Power Point* Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Kemeja Pria di SMK Negeri 1 Pengasih” dengan baik dan lancar untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Universitas Negeri Yogyakarta

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa dalam tugas akhir skripsi ini telah mendapat bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini perkenankan saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Dr. Moch. Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
3. Noor Fitrihana, M. Eng, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan sekretaris penguji Tugas Akhir Skripsi
4. Kapti Asiatun, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Busana
5. Widyabakti Sabatari, M.Sn, selaku dosen pembimbing tugas akhir skripsi
6. Prapti Karomah, M.Pd, selaku validator ahli media pembelajaran

7. Nanie Asri Yuliati, M.Pd, selaku validator ahli materi dan penguji Tugas Akhir Skripsi
8. Sri Mulatsih, S. Pd dan Rima Sekesi, S. Pd, selaku guru mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Pembuatan Pola Kemeja Pria
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini

Penyusun menyadari bahwa dalam Tugas Akhir Skripsi ini jauh dari sempurna dan masih bnyak kekurangannya. Akhir kata penyusun berharap semoga Tugas Akhir Skripsi ”Pengaruh media Pembelajaran dengan *power point* terhadap pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria” ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan penyusun pada khususnya serta pihak lain yang membutuhkan. Amin.

Yogyakarta, Agustus 2012

Asri Rahayu

NIM. 08513244016

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	I
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Pernyataan.....	vi
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan.....	vi
Abstrak	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
Daftar Lampiran	xv
 BAB I. PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
 BAB II. KAJIAN TEORI.....	 10
A. Deskripsi Teori.....	10
1. Pembelajaran	10
a. Definisi pembelajaran	10
b. Komponen pembelajaran	11
2. Media	24
a. Definisi media	24
b. Macam-macam Media	25
3. Media pembelajaran	27
a. Pengertian.....	27
b. Jenis-jenis media pembelajaran.....	28
c. Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran.....	29
d. Manfaat media pembelajaran.....	42
4. <i>Microsoft Power Point</i> sebagai media pembelajaran.....	44
5. Pembelajaran busana pria di SMK.....	60
a. Pembelajaran di sekolah menengah kejuruan (SMK).....	60
b. Kompetensi keahlian tata busana.....	62
c. Kompetensi membuat pola busana pria di SMK.....	65
d. Pengukuran Pencapaian Kompetensi.....	73
B. Penelitian Yang Relevan.....	74
C. Kerangka Berfikir	76
D. Pertanyaan Penelitian dan Hipotesis.....	77

BAB III. METODE PENELITIAN.....	79
A. Desain Penelitian.....	79
B. Setting Penelitian.....	82
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	82
D. Prosedur Penelitian.....	83
E. Teknik Pengumpulan Data.....	86
F. Instrumen Penelitian.....	87
G. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen	96
H. Teknik Analisis Data	102
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	109
A. Deskripsi Data	109
B. Uji Prasyarat Analisis	113
C. Uji Hipotesis	114
D. Pembahasan	117
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	121
A. Kesimpulan	121
B. Implikasi	122
C. Saran	123
D. Keterbatasan Penelitian	123
DAFTAR PUSTAKA.....	125
LAMPIRAN.....	128

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Ukuran Huruf Untuk Jarak Penglihatan.....	55
Tabel 2. Kombinasi warna yang efektif untuk tampilan dan layar komputer.	59
Tabel 3. Kompetensi Kejuruan Bidang Keahlian Tata Busana	63
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	88
Tabel 5. Kriteria Penelitian Unjuk Kerja.....	90
Tabel 6. Kriteria Penilaian Angket Ahli Materi dan Ahli media	93
Tabel 7. Kisi-kisi kelayakan Ditinjau dari Materi.....	94
Tabel 8. Kisi-kisi instrumen kelayakan ditinjau dari media pembelajaran.....	94
Tabel 9. Bobot Penyekoran Jawaban pada Angket	95
Tabel 10. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa.....	95
Tabel 11. Pedoman Tingkat Reabilitas Instrumen	101
Tabel 12. Rangkuman Hasil Uji T <i>Paired Samples Correlations</i>	108
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen	110
Tabel 14. Hasil Nilai <i>Pretest-Posttest</i>	112
Tabel 15. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Distribusi Data	113
Tabel 16. Uji Homogenitas	114
Tabel 17. Hasil Uji t	116
Tabel 18. <i>Paired Samples Correlations</i>	116
Tabel 19. <i>Paired Samples Test</i>	116

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Posisi Media Pembelajaran (Daryanto, 2011:6)	27
Gambar 2. <i>Dale's Cone of Experience</i>	28
Gambar 3. Fungsi Media Pembelajaran	43
Gambar 4. <i>Custom Animasi</i>	45
Gambar 5. <i>Custom Animation</i>	46
Gambar 6. Cara Memilih Animasi pada Objek 1	47
Gambar 7. <i>Custom Animation</i>	48
Gambar 8. Mengubah Ukuran Efek Animasi	49
Gambar 9. <i>Effect Options</i>	50
Gambar10. <i>Effect Options</i>	50
Gambar 11. <i>Animation Text</i>	52
Gambar 12. Macam-macam Desain Kemeja	69
Gambar 13. Kategori Kelulusan Nilai Siswa	111
Gambar 14. Kategori Kelulusan Nilai Siswa (%)	111
Gambar 15. <i>Pretest</i>	209
Gambar 16. <i>Posttest</i>	209
Gambar 17. <i>Posttest</i>	209
Gambar 18. Proses Kegiatan Belajar Mengajar	210
Gambar 19. Proses Kegiatan Belajar Mengajar	210
Gambar 20. Proses Kegiatan Belajar Mengajar	210
Gambar 21. Hasil <i>Pretest</i>	211

Gambar 22. Hasil <i>Pretest</i>	211
Gambar 23. Hasil <i>Postest</i>	212
Gambar 24. Hasil <i>Postest</i>	212

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1a. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	129
Lampiran 1b. Kriteriaian Penilaian Unjuk Kerja.....	130
Lampiran 2a. Validasi Ahli Media I.....	132
Lampiran 2b. Validasi Ahli Media II.....	137
Lampiran 2c. Validasi Ahli Materi I	142
Lampiran 2d. Validasi Ahli Materi II.....	146
Lampiran 2e. Angket Penelitian.....	151
Lampiran 3a. Silabus.....	154
Lampiran 3b. RPP.....	161
Lampiran 3c. <i>Job Sheet</i>	164
Lampiran 3d. Materi Power Point Kemeja Pria.....	177
Lampiran 4a. Daftar Nilai Pembuatan Pola Konstruksi (<i>Pretest-Posttest</i>	189
Lampiran 4b. Uji Normalitas	190
Lampiran 4c. Uji Homogenitas.....	191
Lampiran 4d. Uji Realibitas.....	192
Lampiran 4e. Hasil Penelitian (Angket).....	193
Lampiran 4f. Hasil Penelitian Uji-t.....	194
Lampiran 4g. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest-Posttest</i>	195
Lampiran 4h. <i>Pretest-Posttest Frequencies</i>	196
Lampiran 4i. Daftar Nama Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Pengasih.....	197
Lampiran 5a. Surat Kesediaan Menjadi Pembimbing.....	198
Lampiran 5b. Surat Permohonan Izin Survei/Observasi.....	199
Lampiran 5c. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	200
Lampiran 5d. Surat Izin Penelitian (Daerah Yogyakarta).....	201
Lampiran 5e. Surat Izin Penelitian (Daerah Kulon Progo).....	202
Lampiran 5f. Surat Keterangan Penelitian.....	203
Lampiran 6. Dokumentasi Hasil Penelitian	208

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, salah satunya bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mengemban fungsi tersebut pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, di mana pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Sebagai pelaksanaan UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pemerintah mengeluarkan peraturan yang mengatur tentang standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar

pengelolaan, standar pembiayaan dan standar penilaian pendidikan. Dalam aturan tersebut ditetapkan pula kerangka dasar dan struktur kurikulum, beban belajar, kurikulum tingkat satuan pendidikan dan kalender pendidikan/ akademik.

Peraturan Republika Indonesia tentang standar sarana dan prasarana pendidikan dalam ayat 42 pasal (1) adalah setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. Proses pembelajaran merupakan proses interaksi belajar mengajar pendidik (guru) dan peserta didik (siswa) dengan melibatkan komponen-komponen pembelajaran yang meliputi: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode, teknik mengajar, siswa, media, guru dan evaluasi hasil belajar. Namun, kenyataannya masih dijumpai kekurangan dalam proses pembelajaran tentang standar sarana dan prasarana pendidikan, salah satunya rendahnya peran guru dalam penggunaan komponen pembelajarann tentang media pembelajaran yang menjadi tanggung jawab pendidik belum sepenuhnya baik.

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang tidak bisa diabaikan dan sudah merupakan bagian kesatuan yang sangat bermanfaat untuk memperjelas tanggapan siswa terhadap materi pembelajaran, menambah perhatian siswa sehingga memungkinkan timbulnya proses kegiatan belajar siswa. Media bukan hanya sebagai alat bantu dalam proses

belajar mengajar melainkan sebagai alat penyalur pesan bagi siswa. Adapun media pembelajaran yang digunakan di sekolah SMK Negeri 1 Pengasih yaitu media *job sheet* dan media papan tulis. Namun umumnya media pembelajaran yang sering digunakan adalah media papan tulis, sehingga dampak yang terjadi yaitu masih kurangnya nilai KKM atau pencapaian kompetensi masih belum tercapai 100%. Hal ini disebabkan karena pemilihan media pembelajaran yang diberikan kepada siswa masih kurang menarik perhatian siswa.

Mengingat pesatnya arus informasi yang berkembang di masyarakat maka dalam proses pembelajaran diperlukan suatu media untuk memenuhi tuntutan kurikulum yang berlaku di sekolah yaitu tentang pencapaian kompetensi. Salah satu contoh pengembangan media pendidikan yaitu digunakannya suatu media pendidikan yang berbasis komputer dan penggunaan multimedia proyektor dengan menggunakan *software Microsoft Power Point*.

Microsoft Power Point merupakan salah satu program dari *Microsoft* yang digunakan untuk membuat *slide* atau presentasi yang menarik dengan dukungan efek animasi yang dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran. *Microsoft Power Point* juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga dapat mendukung terjadinya suatu proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo, penggunaan media pembelajaran presentasi menggunakan *microsoft power*

point pada mata pelajaran kompetensi kejuruan tentang membuat pola kemeja pria masih belum terlaksana karena guru masih kurang memahami dengan media pembelajaran tersebut. Dalam hal ini, guru hanya menggunakan media papan tulis, sehingga media pembelajaran kurang inovatif dan persiapan media pembelajaran yang seharusnya menjadi tanggung jawab pendidik belum sepenuhnya baik, akibat yang ditimbulkan yaitu proses pembelajaran yang kurang maksimal, kurangnya perhatian siswa terhadap model pembelajaran yang monoton, penggunaan waktu yang cukup lama yang mengakibatkan kejenuhan, siswa juga kurang mendapatkan pengawasan secara maksimal karena guru sibuk mendemonstrasikan materi di depan kelas dan pencapaian kompetensi tentang membuat pola yang belum maksimal (< 100%). Hal ini bertentangan dengan Misi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yaitu meningkatkan mutu penyelenggaraan pendidikan khususnya pada bidang keahlian tata busana.

Bidang keahlian tata busana adalah salah satu program keahlian yang ada di SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) yang membekali peserta didik dengan ketrampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten dalam hal: (1) mengukur, membuat pola, menjahit dan menyelesaikan busana, (2) memilih bahan tekstil dan bahan pembantu secara tepat, (3) menggambar macam-macam busana sesuai kesempatan, (4) menghias busana sesuai desain, (5) mengelola usaha di bidang busana. Pada mata pelajaran kompetensi kejuruan dalam pembuatan pola kemeja pria memiliki kendala yaitu kompetensi yang belum tercapai dengan baik. Hal ini disebabkan karena terdapat faktor-faktor

yang mempengaruhi pencapaian kompetensi tersebut. Adapun kendala yang dialami peserta didik yaitu sulit dalam pemahaman rumus dan pembuatan pola, ketepatan ukuran pola dan lain-lain. Padahal yang diketahui pelajaran membuat pola busana merupakan kompetensi kejuruan yang harus dicapai oleh peserta didik karena merupakan mata pelajaran dasar untuk peserta didik agar dapat menjahit busana, selain itu yang terpenting dalam mata pelajaran membuat pola busana adalah pemahaman terhadap suatu bahan ajar, Pada penelitian ini peneliti juga menambahkan media pembelajaran *job sheet* untuk menambah pemahaman siswa tentang materi pola tersebut. pemahaman ini merupakan kemampuan dasar bagi peserta didik yang harus mereka kuasai agar dapat mengikuti kegiatan dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang pada dasarnya yaitu peserta didik mampu memahami isi atau pesan-pesan komunikasi agar tercapainya tujuan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil observasi, penulis ingin mengangkat tema penelitian tentang media pembelajaran pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan tentang membuat pola busana dengan teknik konstruksi. Judul yang diambil yaitu Pengaruh Media Pembelajaran *Power Point* terhadap Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Kemeja Pria di SMK Negeri 1 Pengasih. Dalam penelitian ini peneliti menambahkan media pembelajaran yang lain yaitu dengan bantuan media *job sheet* yang bertujuan untuk mempermudah dalam penyampaian dan pemahaman materi oleh siswa serta meningkatkan nilai siswa agar maksimal sehingga pencapaian kompetensi dapat tercapai 100%.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka permasalahan-permasalahan yang timbul adalah :

1. Kurang maksimalnya pelaksanaan pembelajaran pembuatan pola busana karena masih menggunakan media papan tulis
2. Persiapan media pembelajaran yang menjadi tanggung jawab pendidik, belum sepenuhnya baik.
3. Guru kurang inovatif dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
4. Pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria yang belum maksimal (68,75%)
5. Para pendidik belum menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan *microsoft power point* di sekolah
6. Pada proses pembelajaran guru kurang memahami dalam menggunakan media pembelajaran dengan *power point* di sekolah
7. Kurangnya perhatian siswa terhadap model pembelajaran yang monoton.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang telah diuraikan dalam identifikasi masalah masih terlalu luas, sehingga tidak memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan. Adapun masalah yang akan diteliti adalah pembelajaran pada pembuatan pola kemeja pria dengan media yang menarik sehingga kompetensi dapat tercapai dengan baik. Media yang diberikan adalah media presentasi menggunakan *microsoft power point* dengan bantuan *job sheet*. Dalam penelitian yang

akan dilaksanakan pada SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo hanya dibatasi pada kompetensi kejuruan yaitu pembuatan pola busana kemeja pria pada kelas X.

D. Perumusan Masalah

Berpangkal dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria pada kelas X sebelum menerapkan media pembelajaran dengan *power point* di SMK Negeri 1 Pengasih ?
2. Bagaimana pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria pada kelas X setelah menerapkan media pembelajaran dengan *power point* di SMK Negeri 1 Pengasih ?
3. Adakah pengaruh penerapan media pembelajaran dengan *power point* terhadap pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria siswa kelas X di SMK Negeri 1 Pengasih ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini memiliki beberapa tujuan antara lain :

1. Mengetahui pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria pada kelas X sebelum menerapkan media pembelajaran dengan *power point* di SMK Negeri 1 Pengasih.

2. Mengetahui pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria pada kelas X setelah menerapkan media pembelajaran dengan *power point* di SMK Negeri 1 Pengasih.
3. Mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran dengan *power point* terhadap pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria siswa kelas X di SMK Negeri 1 Pengasih.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini ada dua yaitu:

1. Secara Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah dapat menambah wawasan penelitian dibidang pendidikan dan mengetahui pengaruh media pembelajaran dengan *power point* terhadap pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria sehingga peserta didik dapat menyerap pelajaran serta meningkatkan keaktifan belajar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini digunakan untuk membantu pembelajaran peserta didik untuk meningkatkan kompetensi membuat pola kemeja pria
- b. Membuat suasana yang menyenangkan dalam proses belajar sehingga lebih efektif.
- c. Bagi guru dan calon guru, penelitian ini dapat dijadikan referensi dan tambahan pengetahuan tentang model pembelajaran khususnya untuk meningkatkan kompetensi membuat pola kemeja pria

- d. Bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar di sekolah serta menciptakan peserta didik yang berkualitas

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran

a. Definisi Pembelajaran

Belajar dapat dirumuskan sebagai suatu perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku sebagai akibat atau hasil pengalaman yang berlalu. Belajar merupakan suatu aktivitas yang menumbuhkan perubahan relatif permanen sebagai akibat upaya-upaya yang dilakukan (Suhaenah Suparno, 2001:2). Sedangkan, dalam buku Sugihartono dkk (2007:74) menjelaskan belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas dan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya.

Menurut Cagne dan Biggs (diambil dari Tengku Zahra Djaafar, 2001: 2) pembelajaran adalah rangkaian peristiwa yang mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga proses belajarnya dapat berlangsung dengan mudah, dengan tujuan membantu siswa atau orang untuk belajar. Selanjutnya, pembelajaran merupakan usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang belajar berperilaku tertentu

dalam kondisi tertentu. Sedangkan menurut Sudjana (Sugihartono dkk, 2007: 80) pembelajaran adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sehingga, disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi belajar mengajar dengan melibatkan komponen-komponen pembelajaran yang meliputi: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode, teknik mengajar, siswa, media, guru dan evaluasi hasil belajar. Adapun kriteria materi pembelajaran menurut Wingkel (2004: 332) yaitu: (1) relevan terhadap tujuan instruksional yang harus dicapai, (2) sesuai dengan taraf kesulitan dengan kemampuan siswa untuk menerima dan mengelola bahan itu, (3) dapat menunjang motivasi siswa, antara lain karena relevan dengan pengalaman hidup sehari-hari siswa, (4) membantu untuk melibatkan diri secara aktif, baik dengan fikiran sendiri maupun melakukan berbagai kegiatan, (5) sesuai dengan prosedur didaktis yang diikuti, (6) sesuai dengan media pelajaran yang disediakan.

b. Komponen Pembelajaran

Komponen-komponen dalam proses pembelajaran yaitu:

1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran merupakan rumusan perilaku yang telah ditetapkan sebelumnya agar tampak pada diri siswa sebagai akibat dari perbuatan belajar yang telah dilakukan. (Hermawan, 2008:17), (<http://kuliahpunya.blogspot.com/2009/12/komponen-komponen-pem->

belajaran.html. diakses tanggal 25 agustus 2012 pukul 08.04). Tujuan yang jelas akan memberi petunjuk yang jelas terhadap pemilihan bahan ajar/materi, strategi, media, dan evaluasi. Berkaitan dengan tujuan pembelajaran terjadi pertentangan pendapat tentang tujuan pembelajaran, ada sebagian ahli menyatakan tujuan pembelajaran merupakan proses dan sebagian menyatakan tujuan seharusnya menggambarkan hasil belajar bukan prosesnya.

2) Guru

Guru dari bahasa Sansekerta guru yang juga berarti guru, tetapi artinya harafiahnya adalah “berat” adalah seorang pengajar suatu ilmu. Dalam bahasa Indonesia, guru umumnya merujuk pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Guru adalah pendidik dan pengajar pada pendidikan anak usia dini jalur sekolah atau pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Guru-guru seperti ini harus mempunyai semacam kualifikasi formal. Dalam definisi yang lebih luas, setiap orang yang mengajarkan suatu hal yang baru dapat juga dianggap seorang guru. Beberapa istilah yang juga menggambarkan peran guru, antara lain: Selain siswa, faktor penting dalam proses belajar mengajar adalah guru. Guru sangat berperan penting dalam menciptakan kelas yang komunikatif. Breen dan Candlin dalam Nunan(1989:87)(<http://kuliahpunya.blogspot.com/2009/12/kompo->

nen-komponen-pembelajaran.html) mengatakan bahwa peran guru adalah sebagai fasilitator dalam proses yang komunikatif, bertindak sebagai partisipan, dan yang ketiga bertindak sebagai pengamat.

Tugas Guru dalam Daoed Yoesoef (1980) menyatakan bahwa seorang guru mempunyai tiga tugas pokok yaitu: (1) Tugas profesional, (2) Tugas manusiawi, (3) Tugas kemasyarakatan. Ketiga tugas guru itu harus dilaksanakan secara bersama-sama dalam kesatuan organis harmonis dan dinamis. Seorang guru tidak hanya mengajar di dalam kelas saja tetapi seorang guru harus mampu menjadi katalisator, motivator dan dinamisator pembangunan tempat di mana ia bertempat tinggal.

Peran Guru dalam WF Connell (1972) (<http://kuliah.punya.blogspot.com/2009/12/komponen-komponen-pembelajaran.html>) membedakan tujuh peran seorang guru yaitu (1) Pendidik (*nurturer*), (2) Model, (3) Pengajar dan pembimbing, (4) Pelajar (*learner*), (5) Komunikator terhadap masyarakat setempat, (6) Pekerja administrasi, dan (7) Kesetiaan terhadap lembaga.

3) Siswa

Peserta didik/ siswa adalah semua individu yang menjadi audiens dalam suatu lingkup pembelajaran (www.lussy.blogspot). Biasanya penyebutan peserta didik ini mengikuti skup/ ruang lingkup dimana pembelajaran dilaksanakan, diantaranya: siswa untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah, mahasiswa untuk

jenjang pendidikan tinggi dan peserta pelatihan untuk diklat. Peserta didik adalah masukan mentah (*raw input*) dalam sebuah proses pembelajaran yang harus di *threat* agar *output* dan *outcomes* dapat sesuai dengan yang dicanangkan instuti khususnya dan dunia pendidikan indonesia pada umumnya.

Siswa sebagai peserta didik merupakan subjek utama dalam proses pembelajaran (Hermawan, 2008: 9) (<http://kuliahpunya.blogspot.com/2009/12/komponen-komponen-pembelajaran.html> diakses pada tanggal 25 Agustus 2012). Keberhasilan pencapaian tujuan banyak tergantung pada kesiapan dan cara belajar yang dilakukan siswa. Adapun peran siswa dalam proses pembelajaran, antara lain: (1) Tertarik pada topik yang sedang dibahas, (2) Dapat melihat relevansi topik yang sedang dibahas, (3) Merasa aman dalam lingkungan sekolah, (4) Terlibat dalam pengambilan keputusan belajarnya, (5) Memiliki motivasi, dan (6) Melihat hubungan antara pendekatan pembelajaran yang digunakan dengan pengalaman belajar yang akan dicapai.

4) Metode

Metode merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang tersusun dapat tercapai secara optimal. Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Stategi menunjuk pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah

cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Dengan demikian suatu strategi dapat dilaksanakan dengan berbagai metode.

Metode-metode pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, yaitu:

a) Metode Ceramah

Metode ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Metode ini senantiasa bagus bila penggunaannya betul-betul disiapkan dengan baik, didukung oleh alat dan media serta memperhatikan batas-batas kemungkinan penggunaannya.

Metode ceramah merupakan metode yang sampai saat ini sering digunakan oleh setiap guru atau instruktur. Hal ini selain disebabkan oleh pertimbangan tertentu, juga adanya factor kebiasaan baik dari guru ataupun siswa. Guru biasanya belum merasa puas dalam proses pengelolaan pembelajaran tidak melakukan ceramah. Demikian juga siswa, mereka akan belajar ketika guru memberikan materi pelajaran melalui ceramah, sehingga ada guru yang ceramah ada proses belajar dan tidak ada guru berarti tidak belajar. Metode ceramah merupakan cara mengimplementasikan strategi pembelajaran ekspositori.

b) Metode Demonstrasi

Demonstrasi merupakan metode yang paling efektif, sebab membantu siswa untuk mencari jawaban secara sendiri berdasarkan fakta atau data yang benar. Metode demonstrasi

merupakan metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau sekedar tiruan. Sebagai metode penyajian, demonstrasi tidak terlepas dari penjelasan secara lisan oleh guru. Walaupun dalam proses demonstrasi peran siswa hanya sekedar memperhatikan, akan tetapi demonstrasi akan dapat menyajikan pelajaran secara konkrit. Dalam strategi pembelajaran, demonstrasi dapat digunakan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran ekspositori dan inkuiri.

c) Metode Diskusi

Metode diskusi merupakan metode yang menghadapkan siswa pada permasalahan. Tujuan utama metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan (Killen, 1998). Karena itu diskusi, bukan merupakan debat yang bersifat mengadu argumentasi. Diskusi lebih bersifat bertukar pengalaman untuk menentukan keputusan tertentu secara bersama-sama. Selama ini banyak guru yang merasa keberatan untuk menggunakan metode diskusi dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh:

- (i) Diskusi merupakan metode yang sulit diprediksi hasilnya oleh karena interaksi siswa muncul secara spontan, sehingga hasil diskusi sulit ditentukan.

(ii) Diskusi biasanya memerlukan waktu yang cukup panjang, padahal waktu pembelajaran didalam kelas sangat terbatas, sehingga keterbatasan itu tidak mungkin menghasilkan secara tuntas.

d) Metode Simulasi

Simulasi berasal dari kata “*stimulate*” yang artinya berpura-pura atau seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan sebagai mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya.

e) Metode Tugas dan Resitasi

Metode tugas dan resitasi tidak sama dengan pekerjaan rumah, tetapi lebih luas dari itu. Tugas dan resitasi merangsang anak untuk aktif belajar baik secara individu atau kelompok. Tugas dan resitasi bisa dilakukan di rumah, di sekolah, di perpustakaan dan tempat lainnya.

f) Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two way traffic* sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru

dan siswa. Guru bertanya siswa menjawab, siswa bertanya guru menjawab. Dalam komunikasi ini terlihat adanya hubungan timbal balik secara langsung antar guru.

g) Metode Kerja Kelompok

Metode kerja kelompok atau bekerja dalam situasi kelompok mengandung pengertian bahwa siswa dalam satu kelas dipandang sebagai satu kesatuan (kelompok) tersendiri atau dibagi atas kelompok-kelompok kecil.

h) Metode *Problem Solving*

Metode *problem solving* (metode pemecahan masalah) bukan hanya sekedar metode mengajar tetapi juga merupakan suatu metode berpikir, sebab dalam *problem solving* dapat menggunakan metode-metode lainnya dimulai dengan mencari data sampai dengan menarik kesimpulan.

i) Metode Sistem Regu (*team teaching*)

Team teaching pada dasarnya adalah metode mengajar dua orang guru atau lebih bekerja sama mengajar sebuah kelompok siswa, jadi kelas dihadapi beberapa guru. Sistem regu banyak macamnya, sebab untuk satu regu tidak senantiasa guru secara formal saja, tetapi dapat melibatkan orang luar yang dianggap perlu sesuai dengan keahlian yang dibutuhkan.

j) Metode Latihan (*Drill*)

Metode latihan pada umumnya digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan dari apa yang dipelajari. Mengingat latihan ini kurang mengembangkan bakat /inisiatif siswa untuk berpikir, maka guru/pengajar memperhatikan tingkat kewajaran dari metode drill.

k) Metode Karyawisata (*Field-Trip*)

Karyawisata dalam arti metode mengajar mempunyai arti tersendiri, berbeda dengan karyawisata dalam arti umum. Karyawisata di sini berarti kunjungan ke luar kelas dalam rangka belajar.

5) Materi dan Bahan Ajar

Materi juga merupakan salah satu faktor penentu keterlibatan siswa. Adapun karakteristik dari materi yang bagus menurut Hutchinson dan Waters adalah: (a) Adanya teks yang menarik, (b) Adanya kegiatan atau aktivitas yang menyenangkan serta meliputi kemampuan berpikir siswa, (c) Memberi kesempatan siswa untuk menggunakan pengetahuan dan ketrampilan yang sudah mereka miliki, (d) Materi yang dikuasai baik oleh siswa maupun guru dalam kegiatan belajar, materi harus didesain sedemikian rupa, sehingga cocok untuk mencapai tujuan dengan memperhatikan komponen-komponen yang lain, terutama komponen anak didik yang merupakan sentral. Pemilihan materi harus benar-benar dapat

memberikan kecakapan dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Beberapa kriteria materi yaitu : (1) Kesahihan (*Valid*) yaitu materi yang dituangkan dalam kegiatan belajar mengajar benar-benar telah teruji kebenaran dan kesahihannya, juga merupakan materi yang aktual, tidak ketinggalan zaman dan memberikan kontribusi untuk pemahaman kedepan, (2) Tingkat kepentingan: materi yang dipilih benar-benar diperlukan peserta didik, sejauh mana materi tersebut penting untuk dipelajari, (3) Kebermaknaan: materi yang dipilih dapat memberikan manfaat akademis yaitu memberikan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan yang akan dikembangkan dan manfaat non akademis yaitu mengembangkan kecakapan hidup dan sikap yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, (4) Kelayakan: materi memungkinkan untuk dipelajari, baik dari aspek tingkat kesulitannya maupun aspek kelayakannya terhadap pemanfaatan materi dan kondisi setempat, (5) Ketertarikan/Menarik minat: materi yang dipilih hendaknya menarik minat dan dapat memotivasi dan menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.

Menurut Asep Herry Hernawan (2002) materi mengandung aspek-aspek tertentu sesuai dengan tingkat tujuan yang ingin dicapai meliputi: (1) Teori yaitu seperangkat konstruk atau konsep definisi atau preposisi yang saling berhubungan, (2) Konsep merupakan definisi singkat dari sekelompok fakta atau gejala, (3) Generalisasi

yaitu kesimpulan umum berdasarkan hal-hal yang khusus, (4) Prosedur yaitu seri langkah-langkah yang berurutan dalam materi pelajaran yang harus dilakukan peserta didik, (5) Prinsip yaitu ide utama, (6) Fakta yaitu sejumlah informasi khusus dalam materi yang dianggap penting, (7) Istilah yaitu kata-kata perbendaharaan yang baru dan khusus yang diperkenalkan dalam materi, (8) Contoh yaitu hal atau proses yang bertujuan untuk memperjelas suatu uraian, (9) Definisi yaitu penjelasan tentang makna/pengertian tentang suatu hal/kata, dan (10) Preposisi yaitu kata yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Selain itu mencapai tiap tujuan mengajar yang telah ditentukan diperlukan bahan ajaran (Nana.Sy. Sukmadinata, 1988:114). Tetapi tidak cukup hanya isi atau bahan ajar yang dipikirkan dalam kegiatan pengembangan kurikulum, lebih dari itu adalah pengalaman belajar yang mampu mendukung pencapaian tujuan secara lebih efektif. Isi atau materi kurikulum adalah semua pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan sikap terorganisasi dalam bidang studi. Sedangkan pengalaman belajar dapat diartikan sebagai kegiatan belajar tentang disiplin berpikir dari suatu disiplin ilmu.

6) Media

Secara harfiah media disebut medium atau perantara (Winataputra, 2007:19) (<http://kuliahpunya.blogspot.com/2009/12/komponen-komponen-pem-belajaran.html>). diakses tanggal 25 agustus

2012 pukul 08.04). Dalam kaitannya dengan proses komunikasi mediadiartikan sebagai wahana penyalur pesan pembelajaran. Pengelompokan media pembelajaran dapat dipilah menjadi tiga bagian, yaitu: (a) Media visual, (b) Media audio, dan (c) Media audio visual.

Fungsi media pembelajaran antara lain sebagai berikut: (a) Mengatasi berbagai hambatan proses komunikasi, (b) Mengatasi sikap pasif siswa dalam belajar, dan (c) Mengatasi keterbatasan fisik kelas. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan media yaitu (a) Tujuan pembelajaran, (b) Situasi belajar, (c) Kemudahan, (d) Ekonomis, (e) Fleksibilitas, (f) Kepraktisan dan kesederhanaan, dan (g) Kemampuan guru.

7) Evaluasi

Komponen evaluasi ditujukan untuk menilai pencapaian tujuan yang telah ditentukan. Hasil dari kegiatan evaluasi dapat digunakan sebagai umpan balik (*feedback*) untuk melaksanakan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang digunakan, pemilihan media, pendekatan pengajaran, dan metode dalam pembelajaran. (<http://edu-articles.com>).

Evaluasi proses pembelajaran diselenggarakan dengan cara:

- a) Membandingkan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan standar proses

- b) Mengidentifikasi kinerja guru dalam proses pembelajaran sesuai dengan kompetensi guru.

Dalam konteks penilaian ada beberapa istilah yang digunakan yaitu:

- a) Pengukuran atau *measurement* merupakan suatu proses atau kegiatan untuk menentukan kuantitas sesuatu yang bersifat numerik. Pengukuran lebih bersifat kuantitatif, bahkan merupakan instrumen untuk melakukan penilaian. Pengukuran ini, antara lain adalah sebagai berikut: tujuan pengukuran, ada objek ukur, alat ukur, proses pengukuran, dan hasil pengukuran kuantitatif.
- b) Asesmen (*assessment*) adalah kegiatan mengukur dan mengandakan estimasi terhadap hasil pengukuran atau membandingkan-bandingkan dan tidak sampai ke taraf pengambilan keputusan.
- c) Evaluasi secara etimologi berasal dari bahasa inggris *evaluation* yang berarti *value*, yang secara harfiah dapat diartikan sebagai penilaian. Dari sisi terminologis ada beberapa definisi yang dapat dikemukakan, yaitu (a) suatu proses sistematis yang mengetahui tingkat keberhasilan sesuatu, (b) kegiatan untuk menilai sesuatu secara terencana, sistematis, dan terarah berdasarkan atas tujuan yang jelas, (c) proses penentuan nilai

berdasarkan data kuantitatif hasil pengukuran untuk keperluan pengambilan keputusan.

2. Media

a. Definisi Media

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997), yang dikutip dalam bahan ajar Diklat E-Training PPPPTK TK dan PLB. Dalam hal ini informasi merupakan pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran, pengalaman, atau instruksi, (<http://henypurwaningsih.blogspot.com/2009/11/pengertian-pesan-informasi-data-dan.html> diakses tanggal 1 April 2012. Jam 7.28). Media memiliki bentuk jamak yaitu dari kata “medium”. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak, secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Azhar Arsyad, 2011:3). Dalam arti lain, menurut Sadiman (2002:6), ([http://guruit07.blogspot.com/2009/01/pengertian-media pembelajaran.html](http://guruit07.blogspot.com/2009/01/pengertian-media-pembelajaran.html) diakses tanggal 25/03/2012 jam 09.55). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Definisi lain yang di jelaskan oleh Universitas Indonesia Fakultas Sastra yaitu media merupakan alat teknis yang digunakan untuk melakukan mediasi atau menyampaikan pesan dengan kata lain, media merupakan alat komunikasi.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan, menyampaikan pesan dan sebagai alat komunikasi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

b. Macam-Macam Media

Secara garis besar, media terbagi menjadi dua macam, yaitu media elektronik dan media cetak, (<http://hiburan.kompasiana.com/televisi/2011/01/15/media-komunikasi/>, diakses tanggal 25 maret 2012. Jam 11.53).

1) Media elektronik

Media elektronik adalah media yang menggunakan perangkat elektronik. Macam-macam media elektronik antara lain (a) internet, (b) telepon, (c) televisi, (d) faks, dan (e) pager.

Internet merupakan rangkaian komputer yang berhubungan menerusi berbagai rangkaian dapat berbentuk *software* dan *hardware*. Sedangkan telepon adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan suara terutama pesan yang berbentuk percakapan. Sama halnya dengan telepon, televisi juga alat komunikasi namun satu arah dengan teknologi yang lebih modern, bisa menampilkan suara dan gambar. Ada juga faks dan pager merupakan alat komunikasi yang dapat mengirim pesan, pesan yang dikirim berupa dokumen dan pesan pendek.

2) Media cetak

Media cetak adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara untuk menginformasikan suatu hal atau masalah kepada masyarakat dalam bentuk cetak.

Macam-macam media cetak antara lain:

a) Koran

Koran dari bahasa Belanda *krant* atau surat kabar adalah suatu penerbitan yang ringan dan mudah dibuang, biasanya dicetak pada kertas biasa di sebut dengan kertas koran, yang berisi berita-berita terkini dalam berbagai topik

b) Majalah

Majalah adalah terbitan berkala yg isinya meliputi berbagai liputan jurnalistik, pandangan topik aktual yg patut diketahui pembaca, dan menurut waktu penerbitannya dibedakan atas majalah bulanan, tengah bulanan, mingguan, dsb dan menurut pengkhususan isinya dibedakan atas majalah berita, wanita, remaja, olahraga, sastra, dan ilmu pengetahuan.

c) Pamflet

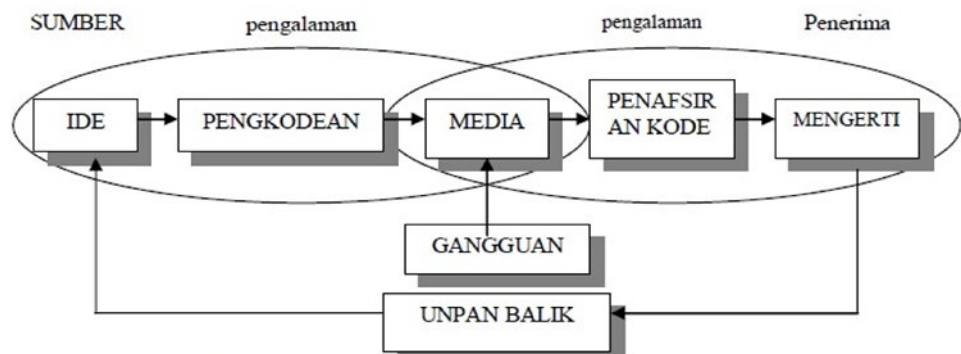
Brosur atau pamflet memuat informasi atau penjelasan tentang suatu produk, layanan, fasilitas umum, profil perusahaan, sekolah, atau dimaksudkan sebagai sarana beriklan. Informasi dalam brosur ditulis dalam bahasa yang ringkas, dan dimaksudkan mudah dipahami dalam waktu singkat. Brosur juga

didesain agar menarik perhatian, dan dicetak di atas kertas yang baik dalam usaha membangun citra yang baik terhadap layanan atau produk tersebut

3. Media pembelajaran

a. Pengertian

Telah dikemukakan terdahulu, bahwa media mempunyai cakupan yang sangat luas, oleh karena itu saat ini masalah media dibatasi ke arah yang relevan dengan masalah pembelajaran saja atau yang dikenal sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. (Daryanto, 2011:6). Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Posisi Media Pembelajaran (Daryanto, 2011:6)

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Hal ini sesuai dengan pendapat Bruner (1966:10-11) yang dikutip dari buku media pembelajaran (Azhar Arsyad, 2011:7) bahwa siswa belajar melalui tiga tahapan yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahap enaktif yaitu tahap dimana siswa belajar dengan memanipulasi benda-benda konkrit. Tahap ikonik yaitu suatu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan gambar atau video tapes. Sementara tahap simbolik yaitu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan simbol-simbol. Prinsip tahapan pembelajaran dari Bruner ini dapat kita terapkan dalam “Kerucut Pengalaman” atau “*cone of experience*” yang dikemukakan Edgar Dale pada tahun 1946. (Azhar Arsyad, 2011:11)



Gambar 2. Dale's Cone of Experience

b. Jenis-jenis media pembelajaran

Terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran menurut Heinich and Molenda (2005) yaitu:

1) Teks.

Merupakan elemen dasar bagi menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.

2) Media Audio.

Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara dan lainnya.

3) Media Visual.

Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin dan lainnya.

4) Media Proyeksi Gerak

Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD)

5) Benda-benda Tiruan/miniatur

Seperti benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

6) Manusia

Termasuk di dalamnya guru, siswa, atau pakar/ahli di bidang/materi tertentu.

c. Media-media yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran

1) Media Visual

Seperti halnya media yang lain, media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol visual. Selain itu, fungsi media visual adalah untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan jika tidak divisualkan.

Beberapa media yang termasuk media visual adalah (Azhar Arsyad, 2011:106-148):

a) Gambar atau foto

Kita sering menggunakan gambar atau foto sebagai media pembelajaran karena gambar merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja oleh siapa saja.

Manfaat atau kelebihan gambar atau foto sebagai media pembelajaran adalah: (i) memberikan tampilan yang sifatnya konkrit, (ii) mengatasi batasan ruang dan waktu, (iii) mengatasi keterbatasan pengamatan kita, (iv) memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, (v) murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus .

b) Sketsa

Sketsa merupakan gambar yang merupakan *draft* kasar yang menyajikan bagian-bagian pokoknya saja tanpa detail. Sketsa selain dapat menarik perhatian peserta atau siswa juga dapat menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan

c) Diagram.

Berfungsi sebagai penyederhana sesuatu yang kompleks sehingga dapat memperjelas penyajian pesan. Isi diagram pada umumnya berupa petunjuk-petunjuk. Sebagai suatu gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol, diagram

menggambarkan struktur dari objeknya secara garis besar, menunjukkan hubungan yang ada antar komponennya atau sifat-sifat proses yang ada.

Ciri-ciri dari sebuah diagram yang baik adalah (i) benar, digambar rapi, diberi judul, label dan penjelasan-penjelasan yang perlu, (ii) cukup besar dan ditempatkan strategis, (iii) penyusunannya disesuaikan dengan pola membaca yang umum, dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.

d) Bagan/*Chart*

Terdapat dua jenis *chart* yaitu *chart* yang menyajikan pesannya secara bertahap dan *chart* yang menyajikan pesannya sekaligus. *Chart* yang menyajikan pesannya secara bertahap misalnya adalah *flipchart* atau *hidden chart*, sementara bagan atau *chart* yang menyajikan pesannya secara langsung misalnya bagan pohon (*tree chart*), bagan alir (*flow chart*), atau bagan garis waktu (*time line chart*). Bagan atau *chart* Berfungsi untuk menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit jika hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Dalam bagan biasanya kita menjumpai jenis media visual lain seperti gambar, diagram, atau lambanglambang verbal. Ciri-ciri bagan sebagai media yang baik adalah: (a) dapat dimengerti oleh pembaca, (b) sederhana dan lugas tidak rumit atau berbelit-belit,

(c) diganti pada waktu-waktu tertentu agar selain tetap mengikuti perkembangan jaman juga tidak kehilangan daya tarik

e) Grafik

Disusun berdasarkan prinsip matematik dan menggunakan data-data komparatif, grafik merupakan gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau simbol-simbol verbal yang berfungsi untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas. Dengan menggunakan grafik kita dapat melakukan analisis dengan cepat, interpretasi dan perbandingan data-data yang disajikan baik dalam hal ukuran, jumlah, pertumbuhan dan arah. Terdapat beberapa macam grafik diantaranya adalah grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran, dan grafik gambar.

f) Kartu

Suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan diingat serta dimengerti dengan cepat.

g) Poster

Poster dapat dibuat di atas kertas, kain, batang kayu, seng dan sebagainya. Poster tidak saja penting untuk menyampaikan pesan atau kesan tertentu akan tetapi mampu pula untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.

Ciri-ciri poster yang baik adalah (1) sederhana, (2) menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan pokok, (3) berwarna, (4) slogan yang ringkas dan jitu, (5) ulasannya jelas, dan (6) motif dan desain bervariasi.

h) Peta dan Globe

Berfungsi untuk menyajikan data-data yang berhubungan dengan lokasi suatu daerah baik berupa keadaan alam, hasil bumi, hasil tambang atau lain sebagainya. Secara khusus peta dan globe dapat memberikan informasi tentang: (i) keadaan permukaan bumi, daratan, sungai, gunung, lautan dan bentuk daratan serta perairan lainnya, (ii) tempat-tempat serta arah dan jarak dengan tempat yang lain, (iii) data-data budaya dan kemasyarakatan, dan (iv) data-data ekonomi, hasil pertanian, industri dan perdagangan.

i) Papan flanel

Papan berlapis kain flanel ini dapat berisi gambar atau huruf yang dapat ditempel dan dilepas sesuai kebutuhan, gambar atau huruf tadi dapat melekat pada kain flanel karena di bagian

bawahnya dilapisi kertas amplas. Papan flanel merupakan media visual yang efektif dan mudah untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula.

j) Papan Buletin.

Papan ini tidak dilapisi oleh kain flanel, tetapi langsung ditemplei gambar atau tulisan. Papan ini berfungsi untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu. Media visual lainnya seperti gambar, poster, sketsa atau diagram dapat dipakai sebagai bahan pembuatan papan buletin.

2) Media Audio

Media audio adalah jenis media yang berhubungan dengan indera pendengaran.

Jenis media yang dapat digolongkan ke dalam media audio adalah (Azhar Arsyad, 2011:148-156):

a) Radio

Media ini dapat merangsang partisipasi aktif dari pendengar. Siaran radio sangat cocok untuk mengajarkan musik dan bahasa. Bahkan radio juga dapat digunakan sebagai pemberi petunjuk mengenai apa yang harus dilakukan oleh guru atau siswa dalam pembelajaran.

b) Alat perekam magnetik

Alat perekam magnetik atau tape recorder adalah salah satu media yang memiliki peranan yang sangat penting dalam

penyampaian keakuratan sebuah informasi. Melalui media ini kita dapat merekam audio, mengulangnya dan menghapusnya. Selain itu pita rekaman dapat diputar berulang-ulang tanpa mempengaruhi volume, sehingga dapat menimbulkan berbagai kegiatan diskusi atau dramatisasi.

3) Media Proyeksi Diam

Beberapa media yang termasuk kedalam media proyeksi diam diantaranya adalah:

a) Film Bingkai

Film bingkai adalah suatu film positif baik hitam putih ataupun berwarna yang berukuran 35 mm, dan umumnya dibingkai dengan ukuran 2 x 2 inchi. Untuk melihatnya perlu ditayangkan dengan proyektor slide.

Beberapa keuntungan penggunaan film bingkai sebagai media pembelajaran adalah:

- i) Materi pelajaran yang sama dapat disebarkan kepada seluruh siswa secara serentak
- ii) Perhatian siswa dapat dipusatkan pada satu persoalan, sehingga dapat menghasilkan keseragaman pengamatan
- iii) Fungsi berfikir siswa dirangsang dan dikembangkan secara bebas
- iv) Penyimpanannya mudah dan praktis

v) Film bingkai dapat mengatasi keterbatasan ruang waktu dan indera

vi) Program dapat dibuat dalam waktu singkat tergantung kebutuhan dan perencanaan

b) Film Rangkai

Film rangkai hampir sama dengan film bingkai, bedanya pada film rangkai frame atau gambar tidak memerlukan bingkai dan merupakan rangkaian berurutan dari sebuah film atau gambar tertentu. Jumlah gambar pada 1 rol film rangkai adalah sekitar 50 sampai dengan 75 gambar dengan panjang kurang lebih 100 sampai dengan 130 cm tergantung pada isi film itu. Film rangkai dapat mempersatukan berbagai media pembelajaran yang berbeda dalam satu rangkai sehingga cocok untuk mengajarkan keterampilan, penyimpanannya mudah serta dapat digunakan untuk bahan belajar kelompok atau individu

c) OHT

Over Head Transparency (OHT) adalah media visual proyeksi, dibuat di atas bahan transparan, biasanya film acetate atau plastik berukuran 8,5 x 11 inchi. Media ini memerlukan alat khusus untuk memproyeksikannya yang dikenal dengan sebutan *Over Head Projector* (OHP).

Beberapa keuntungan penggunaan OHT sebagai media pembelajaran diantaranya adalah:

- i) Gambar yang diproyeksikan lebih jelas bila dibandingkan jika digambarkan di papan tulis
 - ii) Ruangan tidak perlu digelapkan
 - iii) Sambil mengajar, guru dapat berhadapan dengan siswa
 - iv) Mudah dioperasikan sehingga tidak memerlukan bantuan operator
 - v) Menghemat tenaga dan waktu karena dapat dipakai berulang-ulang
 - vi) Praktis dapat digunakan untuk semua ukuran kelas atau ruangan
- d) Opaque Projektor

Projektor yang tak tembus pandang, karena yang diproyeksikan bukan bahan transparan tetapi bahan-bahan yang tidak tembus pandang (*opaque*). Kelebihan media ini sebagai media pembelajaran adalah bahwa bahan cetak pada buku, majalah, foto, grafis, bagan atau diagram dapat diproyeksikan secara langsung tanpa dipindahkan ke permukaan transparansi terlebih dahulu.

Kelebihan projektor tak tembus pandang adalah:

- a) Dapat digunakan untuk hampir semua bidang studi yang ada di kurikulum

b) Dapat memperbesar benda kecil menjadi sebesar papan sehingga bahan yang semula hanya untuk individu menjadi untuk seluruh kelas

e) Mikrofis

Mikrofis adalah lembaran film transparan yang terdiri atas lambang-lambang visual yang diperkecil sedemikian sehingga tidak dapat dibaca dengan mata telanjang.

Keuntungan dari media ini adalah sebagai berikut:

- a) Mudah diduplikasi dengan biaya relatif murah
- b) Dapat diproyeksikan ke layar lebar
- c) Karena dalam bentuk lembaran, ringkas, hemat tempat dan praktis untuk dikirim
- d) Memudahkan identifikasi informasi kepustakaan karena letaknya berada di bagian atas lembaran

4) Media Proyeksi Gerak dan Audio Visual

Beberapa jenis media yang masuk dalam kelompok ini adalah:

a) Film gerak

Film gerak merupakan sebuah media pembelajaran yang sangat menarik karena mampu mengungkapkan keindahan dan fakta bergerak dengan efek suara, gambar dan gerak, film juga dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, beberapa keunggulan film sebagai media pembelajaran adalah:

- i) Keterampilan membaca atau menguasai penguasaan bahasa yang kurang bisa diatasi dengan menggunakan film
 - ii) Sangat tepat untuk menerangkan suatu proses
 - iii) Dapat menyajikan teori ataupun praktek dari yang bersifat umum ke yang bersifat khusus ataupun sebaliknya
 - iv) Film dapat mendatangkan seorang yang ahli dan memperdengarkan suaranya di depan kelas
 - v) Film dapat lebih realistis, hal-hal yang abstrak dapat terlihat menjadi lebih jelas
 - vi) Film juga dapat merangsang motivasi kegiatan siswa
- b) Film gelang

Film gelang atau *film loop* adalah jenis media yang terdiri atas film berukuran 8 mm dan 16 mm yang ujung-ujungnya saling bersambungan sehingga film ini akan berulang terus menerus jika tidak dimatikan.

Kelebihan penggunaan media ini sebagai media pembelajaran adalah:

- i) Ruangan tidak perlu digelapkan
- ii) Dapat berputar terus berulang-ulang sehingga pengertian yang kabur menjadi jelas
- iii) Mudah diintegrasikan ke dalam pelajaran dan dipakai bersama dengan media lain
- iv) Siswa juga dapat menggunakannya sendiri karena sederhana

- v) Film dapat dihentikan kapan saja untuk diselingi oleh penjelasan atau diskusi

c) Program Tv

Televisi merupakan media menarik dan modern karena merupakan bagian dari kebutuhan hidupnya. Televisi dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai unsur gerak.

d) Video

Pesan yang disajikan dalam media video dapat berupa fakta maupun fiktif, dapat bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Beberapa kelebihan penggunaan media video dalam pembelajaran adalah:

- i) Dengan alat perekam video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari para ahli
- ii) Demonstrasi yang sulit dapat dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar seorang guru dapat memusatkan perhatian pada penyajiannya
- iii) Menghemat waktu karena rekaman dapat diputar ulang
- iv) Dapat mengamati lebih dekat dengan objek yang berbahaya ataupun objek yang sedang bergerak
- v) Ruangan tidak perlu digelapkan pada saat penyajian

e) Multimedia

Vaughan (2004) menjelaskan bahwa multimedia adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi dan video yang diterima oleh pengguna melalui komputer. Sejalan dengan hal di atas, Heinich et al (2005) multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer. Namun kelemahan dari media ini adalah harus didukung oleh peralatan memadai seperti LCD proyektor dan adanya aliran listrik. Keuntungan penggunaan multimedia dalam pembelajaran diantaranya dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep abstrak dengan lebih mudah, selain itu juga penggunaan media komputer dalam bentuk multimedia dapat memberikan kesan yang positif kepada guru karena dapat membantu guru menjelaskan isi pelajaran kepada pelajar, menghemat waktu dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

f) Benda

Benda-benda yang ada disekitar dapat digunakan pula sebagai media pembelajaran, baik benda asli maupun benda tiruan atau miniatur. Benda-benda ini dapat membantu proses

pembelajaran dengan baik terutama jika metode yang digunakan adalah metode demonstrasi atau praktek lapangan.

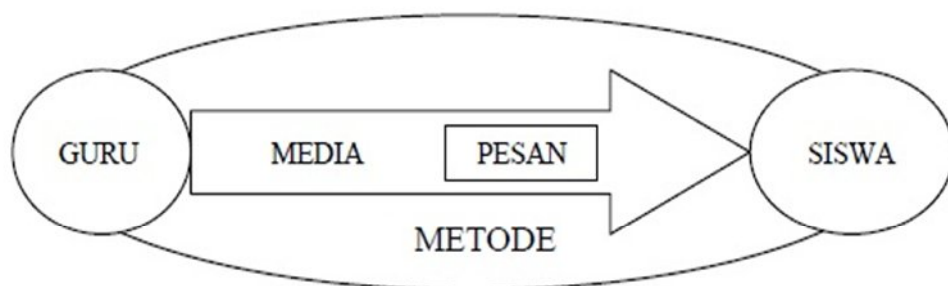
d. Manfaat media pembelajaran

Secara umum media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut (Azhar Arsyad, 2011:15-28):

- 1) Memperjelas penyajian suatu pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti:
 - a) Obyek yang terlalu besar, dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, gambar video, atau model
 - b) obyek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film *slide*, gambar video atau gambar
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse*, *highspeed fotografi* atau *slow motion playback* video
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi pada masa lalu dapat ditampilkan lagi melalui rekaman film, video, atau foto
 - e) Obyek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
 - f) Konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film,
 - g) Slide, gambar atau video
- 3) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:

- a) Menimbulkan gairah belajar
 - b) memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan
 - c) Memungkinkan siswa belajar sendiri menurut minat dan kemampuannya
- 4) Dengan sifat yang unik pada siswa juga dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran yang sama untuk setiap siswa, masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran dalam kemampuannya:
- a) Memberikan perangsang yang sama
 - b) Menyamakan pengalaman
 - c) Menimbulkan persepsi yang sama

Fungsi Media Pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses Pembelajaran ditunjukkan pada gambar 3 (Daryanyo, 2011: 7).



Gambar 3. Fungsi media Pembelajaran

4. *Microsoft Power Point* sebagai media pembelajaran

a. Pengertian *Microsoft PowerPoint*

Menurut *Madcoms* (2007) *Program Microsoft PowerPoint 2007* adalah suatu program yang digunakan untuk membuat *slide* atau presentasi. Program *Microsoft PowerPoint 2007* merupakan penyempurnaan dari program *Microsoft PowerPoint* versi sebelumnya. Banyak perintah yang telah diubah, dimana perintah-perintah yang tidak terlalu penting telah dihilangkan dan diganti dengan perintah-perintah baru yang sangat menarik. *Microsoft PowerPoint* juga sebagai pendukung presentasi misalnya adalah *Microsoft PowerPoint* sebagai alat bantu visual dalam presentasi oral. *Microsoft PowerPoint* dapat pula menjadi media utama penyampaian presentasi, misalnya pada presentasi produk atau iklan mini, profil perusahaan, dan presentasi online. Presentasi semacam ini dapat disertai dengan narasi dan ilustrasi suara, musik, atau video yang dimainkan pada saat presentasi.

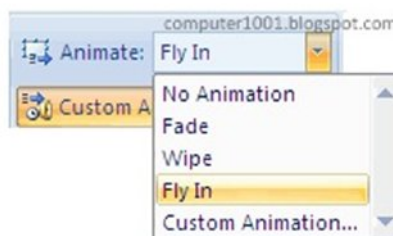
Melalui *Microsoft PowerPoint 2007* memudahkan kita dalam menyampaikan materi melalui presentasi yang didukung adanya *slide* yang dapat disisipi komponen-komponen berupa teks, grafik dan gambar, foto, suara, film yang dapat ditampilkan melalui desain tampilan yang menarik perhatian siswa, sehingga membantu proses keberhasilan tersampainya materi kepada siswa. Program *Microsoft PowerPoint 2007* merupakan bagian paket program *Microsoft Office*, sehingga untuk memulai program ini sebaiknya mengaktifkan dahulu

Microsoft Office. Madcoms (2007). Dengan cara menginstall atau memasang perangkat lunak *Microsoft Office 2007* ke dalam perangkat keras yang akan kita gunakan untuk menyusun, membuat dan menyampaikan materi dengan *Microsoft PowerPoint*. Jadi pengertian dari *Microsoft Power Point* adalah suatu perangkat lunak dari *Microsoft Office* yang dapat dipakai untuk menciptakan bahan-bahan presentasi dengan menuangkan ide-ide cemerlang dalam bentuk visual yang menarik, salah satu diantaranya yaitu dapat mengatur model transisi ketika terjadi peralihan dari satu *slide* ke *slide* yang berikutnya dengan menggunakan fitur-fitur yang telah disediakan oleh *Microsoft PowerPoint* sehingga presentasi akan menjadi lebih hidup dan sangat mengesankan.

b. Penggunaan *Animations Power Point 2007*

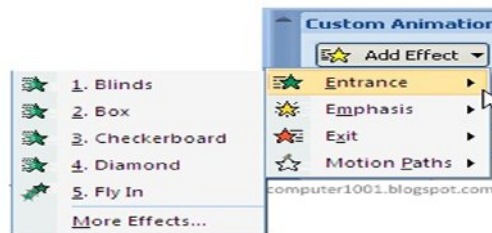
Cara-cara mengolah animasi *Power Point 2007*, yaitu:

- 1) Cara memberi efek animasi pada objek
 - a) Pilih objek yang akan diberi efek animasi.
 - b) Pada *animations* tab, *animations* group, pilih animasi yang diinginkan pada daftar di *Animate*.



Gambar 4. Custom Animasi

- c) Untuk melihat tampilan animasi, klik tombol *Preview*.
- 2) Cara menghapus efek animasi pada objek
- a) Klik pada objek yang ingin dihapus efek animasinya..
 - b) Pada *Animations* tab, *Animations* group, pilih *No Animation* di bagian *Animate*
- 3) Custom animation
- a) Cara mengatur animasi dengan custom animation
 - i) Pilih objek yang akan diberi efek animasi.
 - ii) Pada *Animations* tab, *Animations* group, klik *Custom Animation*.



Gambar 5. *Custom Animation*

- iii) Pada *Custom Animation task pane* yang muncul di sebelah kanan layar, klik *Add Effect* dan pilih efek animasi yang diinginkan.

Ada 4 kategori efek yang dapat digunakan:

- *Entrance*, memberi efek animasi pada saat objek memasuki slide presentasi.
- *Emphasis*, menerapkan efek animasi pada objek di slide presentasi, contoh: memperbesar ukuran font.

- *Exit*, memberi efek animasi pada saat objek keluar dari slide presentasi.

- *Motion Paths*, memberi efek animasi pada objek berdasarkan alur (*path*) yang dibuat.

iv) Klik *More Effects* untuk mendapatkan lebih banyak lagi efek animasi

v) Klik tombol *Play* atau *Slide Show* untuk melihat tampilan animasi

b) Cara memilih animasi pada objek

Setelah memberi efek animasi pada objek, kita mungkin masih ingin membuat perubahan atau pengaturan yang lain.

Gunakan cara berikut untuk memilih animasi pada objek:

i) Klik pada objek di *slide* untuk memilih seluruh efek animasi.



Gambar 6. Cara memilih animasi pada objek 1

ii) Untuk memilih salah satu animasi, klik pada angka animasi di *slide* (lihat gambar atas) atau pada daftar animasi di *Custom*

Animation task pane (lihat gambar berikut).



Gambar 7. *Custom Animation*

- iii) Untuk memilih animasi secara berurutan, klik pada animasi pertama di daftar pada *Custom Animation task pane*, tekan tombol *SHIFT* dan klik animasi terakhir.
 - iv) Untuk memilih animasi yang letaknya tidak berurutan, tekan tombol *CTRL* dan klik animasi yang lain.
- c) Mengubah dan menghapus efek animasi
- i) Pilih animasi pada objek dengan cara di atas.
 - ii) Pada *Custom Animation task pane* lakukan hal berikut:
 - Pilih tombol *Change* untuk merubah efek animasi.
 - Pilih tombol *Remove* untuk menghapus efek animasi
- 4) Cara mengubah urutan efek animasi
- i) Pilih animasi pada daftar di *Custom Animation task pane*.
 - ii) Kemudian klik tanda panah di bagian *Re-Order* untuk mengukur urutan animasi.



Gambar 8. Mengubah urutan efek animasi

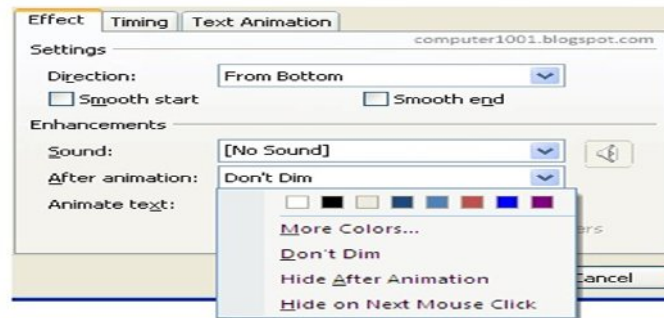
5) Cara Memulai Animasi (*Start Setting*)

- i) Pilih animasi pada daftar di *Custom Animation task pane* dan klik tanda panah di sampingnya untuk menampilkan *drop down menu*.
- ii) Pilih salah satu cara untuk memulai efek animasi. Ada 3, yaitu:
 - *Start On Click*, efek animasi akan dijalankan bila *di klik*.
 - *Start With Previous*, efek animasi dijalankan *bersamaan* dengan efek animasi sebelumnya.
 - *Start After Previous*, efek animasi akan dijalankan *setelah* efek animasi sebelumnya.
 - Atau memilih salah satu cara di atas dengan mengklik tanda panah pada bagian *Start* di *Custom Animation task pane*.

6) Menyembunyikan dan Mengganti Warna Objek Setelah Efek Animasi

- i) Pilih animasi pada daftar di *Custom Animation task pane*.

ii) Klik tanda panah di sampingnya, dan pilih *Effect Options*.



Gamabr 9. *Effect Options*

iii) Pada tab *Effect* di bagian *After Animation*, pilih:

- *Hide After Animation*, untuk menyembunyikan objek setelah efek animasi dijalankan.
- *Hide on Next Mouse Click*, untuk menyembunyikan objek setelah efek animasi dijalankan dengan mengklik *mouse*.
- Pilih warna atau *More Colors*, untuk mengganti warna objek setelah efek animasi dijalankan.

iv) Untuk menghilangkan pengaturan ini, pada tab *Effect* di bagian *After Animation*, pilih *Don't Dim*.

7) Cara Menyisipkan Suara pada Animasi

- Pilih animasi pada daftar di *Custom Animation task pane*.
- Klik tanda panah di sampingnya, dan pilih *Effect Options*.



Gambar 10. *Effect Options*

iii) Pada tab *Effect* di bagian *Sound*, klik tanda panah di sampingnya dan lakukan hal berikut:

- Untuk menambahkan suara yang ada pada daftar, pilih suara yang diinginkan.
- Bila suara yang diinginkan tidak ada di daftar, pilih *Other Sound*, cari lokasi file suara yang ingin disisipkan dan klik OK.

iv) Klik icon suara  dan atur volume.

v) Klik OK bila sudah selesai.

vi) Untuk menghilangkan suara pada animasi, pada tab *Effect* di bagian *Sound*, klik tanda panah di sampingnya dan pilih *No Sound*.

8) Cara Mengatur Animasi pada Teks

i) Klik *text box* berisi teks yang akan diberi efek animasi pada *slide*.

ii) Pada *Custom Animation* task pane, klik *Add Effect* dan pilih efek animasi yang diinginkan.

iii) Untuk mengatur efek animasi dijalankan per kata atau per huruf, lakukan langkah 1-2 di atas.

iv) Klik tanda panah pada animasi di daftar *Custom Animation task pane* untuk menampilkan *drop down* menu dan pilih *Effect Options*.

v) Pada tab *Effect* di bagian *Animation Text*, pilih:

- *By word*, animasi dijalankan per kata.
- *By letter*, animasi dijalankan per huruf.



Gambar 11. *Animation Text*

- vi) Beri jarak waktu efek pada kotak di *delay between words*.
- vii) Klik OK bila sudah selesai.

c. Elemen Desain Visual *Microsoft PowerPoint*

Menurut Priyanto (2009:26) merancang tampilan visual dimulai dengan pengumpulan atau membuat elemen-elemen piktoral dan teks yang akan digunakan dalam suatu tampilan. Pemilihan dan pembuatan elemen-elemen piktoral (grafikal) dan teks dibuat berdasarkan tujuan desain visual. Tujuan tersebut misalnya menjamin keterbacaan, membantu audien agar cepat melihat pesan, menganjak audien untuk aktif dan memfokuskan perhatian.

Berkaitan dengan elemen visual, maka akan diuraikan beberapa elemen atau komponen visual, seperti elemen-elemen visual verbal, dan elemen penambahan daya tarik.

1) Elemen Visual

Pemilihan tipe visual tergantung pada tujuan pembelajaran, elemen visual dapat dibagi menjadi tiga golongan yaitu:

a) Visual Nyata

Menampilkan objek nyata dalam pembelajaran. Kecenderungan untuk menyimpulkan bahwa komunikasi efektif dalam pembelajaran dapat tercapai apabila menggunakan visual yang nyata, hal ini tidak salah karena bagaimanapun visual lebih nyata lebih dekat dengan objek aslinya. Namun demikian, visual nyata tidak selalu diperlukan, bahkan banyak penelitian (Smaldino *et.al*, 2005) menunjukkan bahwa dalam situasi tertentu, visual nyata bisa bertentangan dengan komunikasi dalam belajar. Keadaan ini menunjukkan bahwa benda nyata tidak selalu tepat untuk pembelajaran, jadi hal itu tergantung pada keperluan dan tujuan dalam proses pembelajaran.

b) Visual Analog

Menyampaikan suatu konsep atau topik dengan menunjukkan hal lain yang menyiratkan persamaan.

c) Visual Organisasi

Mencakup diagram alir, grafik, peta dan skema. Grafik diorganisasikan untuk menunjukkan hubungan antar bagian dan konsep utama dalam materi tekstual, tipe visual menceritakan organisasi ini.

2) Elemen Verbal

Sebagian besar tampilan visual melibatkan beberapa tipe informasi verbal, dalam menyiapkan presentasi, penggunaan huruf

perlu dipertimbangkan secara cermat agar dapat memberikan efek komunikasi yang kuat.

a) Model Huruf

Model huruf harus konsisten dan harmonis. Menggunakan model huruf yang sederhana dan jelas untuk informasi yang berkaitan dengan pembelajaran. Menurut Faiola dalam Smaldino (2005), model huruf yang direkomendasikan untuk presentasi terproyeksi adalah keluarga *sans serif* (*arial, calibri, halvetica*, dan sejenisnya), sedangkan keluarga *serif* (*times new roman, century*, dan sejenisnya) lebih tepat untuk bahan cetak.

b) Banyaknya Model Huruf

Sebaiknya tidak menggunakan lebih dari dua macam tipe huruf dan harus harmonis dengan yang lain, serta membatasi banyaknya variasi huruf maksimal empat (*bold, italic*, garis bawah, ukuran huruf) untuk hasil komunikasi yang terbaik. Bisa menggunakan dua tipe ukuran huruf yang berbeda ditambah dengan *italic* dan garis bawah atau tiga jenis ukuran yang berbeda ditambah dengan *bold* untuk penekanan

c) Huruf Kapital

Penambahan huruf kapital bila diperlukan saja, agar teks mudah dibaca menggunakan huruf *lowercase*. Judul-judul pendek dapat menggunakan huruf kapital, akan tetapi untuk frase lebih

dari tiga kata dan kalimat penuh harus mengikuti aturan penggunaan huruf *lowercase*.

d) Warna Huruf

Aturan memilih huruf cukup sederhana, warna huruf harus kontras dengan warna latar belakang. Pemilihan kontras warna juga harus memperhatikan kemungkinan adanya audien yang buta warna, oleh sebab itu sebaiknya tidak menggunakan warna merah dan hijau secara bersamaan.

e) Ukuran Huruf

Ukuran huruf menjadi sangat penting untuk diperhatikan agar teks yang disajikan mudah dibaca. Tabel di bawah ini menunjukkan spesifikasi minimum tinggi huruf dan variasi jarak.

Tabel 1. Ukuran huruf untuk jarak pengelihan

Jarak (feet)	Tinggi Huruf (inchi)	Keterangan
10	0,5	<p>Asumsi: a. cahaya bagus b. mata bagus, dan c. warna bagus Dari nilai tersebut dapat ditentukan bahwa setiap penambahan jarak 10 inchi, penambahan tinggi adalah 0.5 inchi yang di maksud timhi huruf adalah tinggi huruf pada layar proyeksi</p>
20	1,0	
30	1,5	
40	2,0	
50	2,5	
60	3,0	
70	3,5	
80	4,0	
90	4,5	
100	5,0	
200	10,0	

Mengukur tinggi huruf di layar rasanya sulit dilakukan karena harus menampilkannya dengan LCD projector. Standar ukuran huruf minimal yang mudah dibaca adalah Arial 24 point, apabila ingin menggunakan model huruf yang lain dapat dibandingkan dengan tampilan huruf Arial 24 point di layar komputer.

f) Spasi Baris

Spasi antar baris sebaiknya kurang dari rata-rata tinggi huruf *lowercase*, untuk memudahkan jarak dan baris (*berdasarkan baseline*) adalah 1,5 kali rata-rata tinggi huruf *lowercase*. Berdasarkan pengalaman menggunakan model huruf *arial*, untuk memperoleh jarak tersebut dipilih spasi baris tunggal

g) Jumlah Kata Setiap *Slide* dan *Bullet*

Presentasi visual tidak sekedar memindahkan buku ke dalam *slide*, apalagi menampilkan halaman buku menggunakan kamera yang tersedia pada LCD *projector*. Sebaiknya berisi kurang dari 45 kata dalam setiap *slide*, sedangkan untuk visual berbasis teks sebaiknya menggunakan enam sampai delapan kata setiap baris dan tidak lebih dari enam baris setiap *slide*. Kata-kata kunci sebaiknya ditampilkan dengan menggunakan *bullet*, bukan angka. Jumlah *bullet* untuk setiap halaman tidak lebih dari enam. Tampilan visual merupakan pesan yang akan disampaikan kepada audien. Agar pesan dapat diterima sesuai dengan harapan penyaji,

harus mempertimbangkan elemen visual, elemen verbal dan keterkaitannya dalam satu *slide*.

3) Elemen Pola Desain Pesan *Microsoft PowerPoint*

Menurut Priyanto (2009:42) memberi fokus pada penataan elemen visual dalam suatu *slide* merupakan konsep utama pola desain. Cara penyajian konsep pada setiap halaman *slide* merupakan faktor utama sampai terbentuknya konsep, kemudian langkah selanjutnya adalah memilih warna yang sesuai sehingga konsep dalam *slide* menjadi kuat

- a) Konsep Tunggal Setiap *Slide*, berisikan satu konsep atau ide, agar audien bisa memisahkan setiap konsep sehingga tidak terjadi percampuran konsep
- b) Kesatuan atau Harmoni, pengaturan seluruh elemen dalam suatu *slide*, yang masing-masing elemen memberikan pengaruh estetik sehingga nampak sebagai satu kesatuan.
- c) Kesederhanaan, menyediakan spasi kosong untuk menjaga kesederhanaan, agar elemen-elemen pada tampilan *slide* tidak nampak penuh sesak dan rancangan tidak terlalu banyak model huruf dan warna.
- d) Pengaturan Tata Letak
 - i) menggunakan pola yang menarik agar audien mudah dalam memfokuskan perhatian, misal bentuk pola geometri seperti lingkaran, segitiga atau segiempat.

- ii) Bentuk pola huruf Z, I, T dan U dapat digunakan untuk mengatur tata letak. Pola huruf Z paling sering digunakan karena gerakan mata manusia membentuk pola huruf Z. Pemilihan bentuk lingkaran atau huruf Z memiliki tujuan yaitu, lingkaran menunjukkan siklus tertutup suatu proses kehidupan. Sedangkan pola huruf Z menunjukkan suatu proses yang tidak membentuk siklus.
- iii) Kaidah *rule of third* yang membagi suatu halaman menjadi tiga secara vertikal, horizontal atau keduanya dibuat untuk menghindari komposisi simetris yang biasanya membosankan karena pandangan di tengah
- iv) Keseimbangan, apabila elemen-elemen dalam tampilan terdistribusi secara merata pada setiap sisi, baik vertikal maupun horizontal maka diperoleh suatu keseimbangan.
- v) Susunan Warna, audien sangat mungkin untuk mengingat tampilan yang memiliki harmoni warna yang menyenangkan, maka pemilihan susunan warna untuk tampilan presentasi harus diperhatikan keharmonisannya. Menghindari latar belakang yang terlalu ramai karena dapat membatasi ruang penyajian informasi, Apabila akan menentukan susunan warna untuk tampilan atau layar pada komputer, maka harus diperhatikan kombinasi warna yang baik. Dapat dilihat melalui tabel 2 halaman 59.

Tabel 2. Kombinasi warna yang efektif untuk tampilan dan layar komputer

Latar Belakang	Latar Depan	Gambar dan Teks Sorotan
Putih	Biru gelap	Merah, orange
Abu-abu terang	Biru, hijau, hitam	Merah
Biru	Kuning terang, putih	Kuning, merah
Biru terang	Biru gelap, hijau gelap	Merah-orange
Kuning terang	Ungu, coklat	Merah

Sumber: Priyanto (2009:51)

vi) Meminimalkan Animasi dan Suara

- (a) Meminimalkan penggunaan animasi dan suara dalam presentasi untuk mendukung penyampaian informasi.
- (b) Jangan menggunakan animasi yang berlebihan, karena dapat mengurangi daya serap atau konsentrasi dalam penyampaian informasi.
- (c) Menghindari penggunaan animasi huruf yang muncul satu persatu disertai suara tembakan atau tepuk tangan, karena dapat mengacaukan pesan.

Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan bahwa penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media dalam presentasi memberi nilai tambah dan dibutuhkan. Memberi nilai tambah berarti terdapat *gain* dalam transfer informasi dari pengirim ke penerima. Dibutuhkan berarti kehadirannya diperlukan untuk menyampaikan informasi baik berupa lisan atau tulisan. Memperhatikan desain tampilan, latar belakang serta memperhatikan susunan warna dalam

presentasi dapat menimbulkan ketertarikan tersendiri dalam proses penyampaian suatu informasi, sehingga didapatkan hasil yang maksimal.

5. Pembelajaran Busana Pria di SMK

a. Pembelajaran di sekolah menengah kejuruan

Menurut *House Committee on Education and Labour (HCEL)* dalam (Oemar H. Malik, 1990: 94) bahwa: “Pendidikan kejuruan adalah suatu bentuk pengembangan bakat, pendidikan dasar keterampilan, dan kebiasaan-kebiasaan yang mengarah pada dunia kerja yang dipandang sebagai latihan keterampilan”. Sementara Harris dalam Slamet (1990:2), (<http://konsep-pendidikan-kejuruan>. diakses tanggal 14/02/2012 jam 08.27), menyatakan: “ Pendidikan kejuruan adalah pendidikan untuk suatu pekerjaan atau beberapa jenis pekerjaan yang disukai individu untuk kebutuhan sosialnya”

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan kejuruan adalah orientasinya pada penyiapan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja. Pembelajaran di sekolah kejuruan sebenarnya merupakan pembelajaran khusus bagi para siswanya. Materi pelajaran di sekolah kejuruan dibagi atas tiga aspek dasar yaitu normatif, adaptif, dan produktif. Aspek normatif memberikan pembelajaran nilai-nilai positif di dalam kehidupan, aspek adaptif memberikan pembelajaran ilmu pengetahuan yang diadaptasi dalam kehidupan, dan aspek produktif memberikan pembelajaran

keterampilan yang memungkinkan peserta didik untuk menciptakan suatu barang dalam kehidupan.

Tujuan umum dan tujuan khusus pendidikan menengah kejuruan adalah sebagai berikut:

Tujuan umum:

- a) Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- b) Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi warga negara yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab.
- c) Mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki wawasan kebangsaan, memahami dan menghargai keanekaragaman budaya bangsa Indonesia.
- d) Mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kepedulian terhadap lingkungan hidup dengan secara aktif turut memelihara dan melestarikan lingkungan hidup, serta memanfaatkan sumber daya alam dengan efektif dan efisien.

Tujuan khusus:

- 1) Menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah, sesuai dengan kompetensi dan program keahlian yang dipilih.

- 2) Menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi di lingkungan kerja, dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya.
- 3) Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, agar mampu mengembangkan diri dikemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
- 4) Membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

Secara esensial, pembelajaran di sekolah kejuruan memungkinkan untuk terlaksananya pembekalan keterampilan pada para siswa. Keterampilan inilah yang merupakan perbedaan utama antara sekolah kejuruan dengan sekolah umum. Kenyataannya, lulusan sekolah kejuruan lebih siap di dunia kerja dibandingkan lulusan sekolah umum. Sebab mereka mempunyai bekal keterampilan yang dapat dijadikan sebagai pekerjaan tanpa harus mencari pekerjaan.

b. Kompetensi keahlian tata busana

Kompetensi diartikan sebagai kecakapan yang memadai untuk melakukan suatu tugas atau sebagai memiliki ketrampilan dan kecakapan yang disyaratkan (Suhaenah Suparno, 2001: 27). Hamzah (2007:78) kompetensi sebagai karakteristik yang menonjol bagi seseorang dan mengindikasikan cara-cara berperilaku atau berfikir dalam segala sesuatu dan berlangsung terus dalam periode waktu yang lama,

sedangkan menurut Johnson (dalam Suhaenah Suparno, 2001:27) kompetensi sebagai perbuatan rasional yang memuaskan untuk memenuhi tujuan dalam kondisi yang diinginkan.

Berdasarkan definisi tersebut kompetensi merupakan kemampuan untuk melaksanakan suatu tugas mengintegrasikan pengetahuan, ketrampilan, sikap dan kemampuan untuk membangun pengetahuan yang didasarkan pada pengalaman serta pembelajaran yang dilakukan

Sekolah Menengah Kejuruan terbagi dalam beberapa bidang keahlian, salah satunya adalah bidang keahlian tata busana. Setiap bidang keahlian mempunyai tujuan menyiapkan peserta didiknya untuk bekerja dalam bidang tertentu. Secara khusus tujuan program keahlian tata busana adalah membekali peserta didik dengan ketrampilan, pengetahuan, dan sikap agar berkompeten.

Tabel 3. Kompetensi Kejuruan Bidang Keahlian Tata Busana

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Menggambar busana (<i>fashion drawing</i>)	1.1 Memahami bentuk bagian-bagian busana 1.2 Mendiskripsikan bentuk proporsi tubuh anatomi beberapa tipe tubuh manusia 1.3 Menerapkan teknik pembuatan desain busana 1.4 Penyelesaian pembuatan gambar busana
2. Membuat pola (<i>pattern making</i>)	2.1 Menguraikan macam-macam teknik pembuatan pola (teknik konstruksi dan teknik drapping) 2.2 Membuat pola
3. Membuat busana wanita	3.1 Mengelompokkan Macam-Macam Busana Wanita 3.2 Memotong bahan 3.3 Membuat krah wanita 3.4 Menyelesaikan busana wanita dengan jahitan tangan 3.5 Menghitung harga jual

	3.6 Melakukan pengepresan
4. Membuat busana pria	4.1 Mengelompokkan macam-macam busana pria 4.2 Memotong bahan 4.3 Membuat krah pria 4.4 Menyelesaikan busana pria dengan jahitan tangan 4.5 Menghitung harga jual 4.6 Melakukan pengepresan
5. Membuat busana anak	5.1 Mengelompokkan macam-macam busana anak 5.2 Memotong bahan 5.3 Membuat krah anak 5.4 Menyelesaikan busana dengan jahitan tangan 5.5 Menghitung harga jual 5.6 Melakukan pengepresan
6. Membuat busana bayi	6.1 Mengelompokkan busana bayi 6.2 Memotong bahan 6.3 Menyelesaikan busana dengan jahitan tangan 6.4 Menghitung harga jual 6.5 Melakukan pengepresan
7. Memilih bahan baku busana	7.1 Mengidentifikasi jenis bahan utama dan bahan pelapis 7.2 Mengidentifikasi pemeliharaan bahan tekstil 7.3 Menentukan bahan pelengkap
8. Membuat hiasan pada busana	8.1 Mengidentifikasi hiasan busana 8.2 Membuat hiasan pada kain atau bahan
9. Mengawasi mutu busana	9.1 Memeriksa kualitas bahan utama 9.2 Memeriksa kualitas bahan pelengkap 9.3 Memeriksa mutu pola 9.4 Memeriksa mutu potong 9.5 Memeriksa hasil jahit

Sumber: KTSP Spectrum 2009

Kompetensi kejuruan merupakan kompetensi yang termuat dalam program produktif kurikulum SMK. Program produktif berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja sesuai Standar Kompetensi Nasional (SKN).

c. Kompetensi membuat pola busana pria di SMK

Pola adalah tahap yang sangat penting dalam membuat busana. Baik atau tidaknya suatu busana yang dikenakan seseorang, sangat dipengaruhi oleh pembuatan pola busana yang nantinya akan mempengaruhi kualitas busana. Menurut ernawati dkk (2008:245) kualitas pola pakaianakan ditentukan oleh beberapa hal diantaranya adalah:

- 1) Ketepatan dalam mengambil ukuran tubuh si pemakai hal ini mesti didukung oleh kecermatan dan ketelitian dalam menentukan posisi titik dan garis tubuh serta menganalisa posisi titik dan garis tubuh
- 2) Kemampuan dalam menentukan kebenaran garis-garis pola, seperti garis lingkaran kerung lengan, bahu, sisi badan, dan lain sebagainya, untuk mendapatkan garis pola yang luwes mesti memiliki sikap cermat dan teliti dalam melakukan pengecekan ukuran
- 3) Ketepatan pemilihan kertas untuk pola, seperti kertas *dorslag*, kertas karton manila atau kertas koran
- 4) Kemampuan dan ketelitian memberi tanda dan keterangan setiap bagian-bagian pola, misalnya tanda pola bagian muka dan belakang, tanda arah serat kain, tanda kampuh, dan lain sebagainya.
- 5) Kemampuan dan ketelitian dalam menyimpan dan mengarsipkan pola. Agar pola tahan lama sebaiknya disimpan pada tempat-tempat khusus seperti rak dan dalam kantong plastik, diarsipkan dengan

memberi nomor, nama dan tanggal serta dilengkapi dengan buku katalog.

Menurut Porrie Muliawan (1992:2) pengertian pola dalam bidang jahit menjahit maksudnya adalah potongan kain atau kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat busana. Sedangkan menurut Widjiningsih (1994:3) konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara sistimatis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, krah, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa pembuatan pola busana adalah potongan kertas yang diletakkan pada lembaran kain sesuai dengan ukuran badan. Pola terdiri dari berbagai bagian, seperti pola badan, pola lengan, pola krah, pola rok, pola celana, yang masing-masing pola tersebut dapat dirubah sesuai model yang dikehendaki. Awal untuk membuat pola busana yaitu membuat pola dasar, pola dasar menurut Porrie Muliawan (1985:1) adalah kutipan bentuk badan manusia yang belum dirubah dengan bermacam-macam sistem konstruksi. Sedangkan pecah pola adalah pola dasar yang dikembangkan sesuai desain.

Menurut Widjiningsih, (1994) Pola busana dapat dibuat dengan dua cara, yaitu:

- 1) Draping

Pembuatan pola secara draping adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela atau bahan sedemikian rupa di atas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai tengah muka menuju sisi dengan bantuan jarum pentul (Widjiningsih, 1994:3). Untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan bentuk badan dibuat lipatan (lipit pantas/kupnat). Lipit pantas biasanya terletak pada sisi atau bahu, di bawah buah dada, dan juga pada bagian belakang badan, yaitu pada pinggang, panggul dan bahu

2) Pola kontruksi

Pola kontruksi yaitu ukuran-ukuran yang diperhitungkan secara matematika dan digambar di kertas, sehingga tergambar bentuk pola badan muka dan belakang, pola lengan, pola rok, pola krah dan sebagainya (Porrie Muliawan, 2003: 2). Pola kontruksi ada berbagai macam, seperti pola *J.H C. Meyneke*, pola *Dressmaking*, pola *Soen* dan pola Praktis.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan pola kontruksi agar hasilnya baik, menurut Widjiningsih (1994) yaitu:

- a) Cara pengambilan ukuran harus dilakukan dengan teliti dan tepat menggunakan penterbuan. Adapun bagian-bagian yang harus diukur pada pembuatan pola kemeja pria yaitu:
 - (i) Panjang kemeja, diukur dari bahu tertinggi sampai panjang yang diinginkan
 - (ii) Lingkar badan, diukur sekeliling badan terbesar ditambah 4 cm

- (iii) Lebar punggung, diukur dari pertengahan lingkaran kerung lengan kiri sampai batas lingkaran kerung lengan sebelah kanan
 - (iv) Panjang punggung, diukur dari tulang leher belakang dalam posisi lurus sampai batas pinggang
 - (v) Lingkaran leher, diukur sekeliling pangkal leher
 - (vi) panjang lengan, diukur dari bahu terendah sampai panjang lengan
 - (vii) Lingkaran lengan, diukur sekeliling garis siku selebar ukuran lengan
 - (viii) Lingkaran manset, diukur lingkaran ujung lengan ditambah 3 cm
 - (ix) Lebar manset, ukurannya disesuaikan dengan model busana
- b) Dalam menggambar bentuk-bentuk lengkung seperti garis krah, garis lengan harus luwes. Biasanya untuk memperoleh garis yang luwes dibantu dengan penggaris lengkung. Misalnya penggaris panggul, penggaris kerung lengan dan kerung leher.
- c) Penghitungan dari ukuran yang ada dilakukan dengan teliti dan cermat.

Dalam penelitian ini peneliti meneliti pembuatan pola kemeja pria yang dikerjakan dengan teknik konstruksi. Kemeja adalah bagian dari busana pria yang dipakai pada bagian atas dari tubuh, sebagai pasangan dari celana. Tujuan dan fungsi kemeja sesuai dengan fungsi busana

yaitu untuk menutupi dan diri dari segala sengatan matahari, udara dingin, dan yang penting lagi untuk memenuhi syarat kesopanan.



Gambar 12. Macam-Macam Desain Kemeja

Menurut Sri Wening (1996: 47) aspek penilaian pembuatans pola terdiri atas:

- a) Persiapan (kelengkapan alat dan bahan).
- b) Proses (faham gambar, ketepatan ukuran, ketepatan sistem pola, merubah model).
- c) Hasil (ketepatan tanda pola, gambar pola, kerapian dan kebersihan).

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini difokuskan pada pembuatan pola kemeja pria secara konstruksi yang dikerjakan siswa yaitu persiapan, proses, dan hasil unjuk kerja.

Adapun aspek yang diteliti dalam penelitian ini adalah:

1) Persiapan

Aspek persiapan yang dinilai adalah kelengkapan alat dan bahan serta K3. Untuk alat yaitu mesin disediakan oleh pihak sekolah, jadi peneliti menilai kelengkapan alat dan bahan sebagai berikut:

Alat:

- a) Penggaris Pola

- b) Skala
- c) Pensil 2B
- d) Karet Penghapus
- e) Lem
- f) Pensil merah biru
- g) Rautan

Bahan:

- a) Buku kostum/buku pola
- b) Kertas merah biru

K3:

- a) Kebersihan tangan
- b) Sikap duduk
- c) Penempatan alat
- d) Penggunaan alat

2) Proses

Adapun aspek proses yang dinilai dalam penelitian ini yaitu:

- a) Menyiapkan ukuran tubuh.

Ukuran tubuh yang sesuai dengan ketentuan penilaian antara lain:

- (i) Panjang kemeja
- (ii) Lingkar badan
- (iii) Rendah punggung
- (iv) Lebar punggung
- (v) Panjang punggung

- (vi) Lingkar leher
- (vii) Panjang lengan
- (viii) Lingkar lengan
- (ix) Lingkar manset
- (x) Lebar manset

b) Membuat pola kemeja sesuai dengan urutan dan langkah kerja

Adapun langkah kerja/prosedur pembuatan pola kemeja pria antara lain:

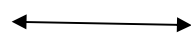
- (i) Membuat pola kemeja bagian muka
- (ii) Membuat pola kemeja bagian belakang
- (iii) Membuat pola lengan kemeja
- (iv) Membuat pola board dan kerah
- (v) Membuat pola manset
- (vi) Membuat pola klep manset

3) Hasil

a) Kelengkapan tanda pola

Tanda-tanda pola adalah beberapa macam garis warna yang dapat menunjukkan keterangan dan gambar pola

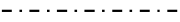
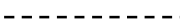




Macam-macam tanda pola menurut Goet Poespo (2001:28) adalah:



: arah serat



: garis pola asli dengan warna hitam

	: garis lipatan
	: garis pertolongan
	: garis merah untuk pola bagian muka
	: garis biru untuk pola bagian belakang
	: garis lipatan/ploi
	: garis siku 90°

b) Kerapian dan kebersihan

Kerapian dan kebersihan meskipun tidak mempengaruhi pada ukuran pola tetapi dapat mengantisipasi kebingungan pada garis pola. Dalam arti apabila pola dibuat dengan rapi dan bersih maka dapat mudah terbaca atau lebih mudah memahami bagian-bagian pola dan memperjelas pada saat melakukan pemotongan pola sampai merader. Kerapian dan kebersihan pola yaitu garis pola tegas, jelas selain itu keluwesan bentuk pola terhindar dari coretan agar hasil akhir bersih dan rapi.

c) Ketepatan ukuran pola

Ketepatan ukuran pola menjadi bagian yang sangat penting dalam proses pembuatan pola, pada proses ini perlu pengecekan ulang sebelum pembuatan busana dilakukan, hal ini untuk menghindari kesalahan antara lain: ketidaksesuaian ukuran, dan busana yang kurang nyaman sewaktu dikenakan.

d. Pengukuran Pencapaian Kompetensi

Keberhasilan suatu program pendidikan selalu dilihat dari pencapaian yang diperoleh dibandingkan dengan suatu kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya, dan di dalam program pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan, selalu digunakan indikator-indikator yang menyatakan mutu pendidikan, dan dikembangkan dari suatu konsep yang operasional agar dapat ditelaah kesesuaian antara indikator dengan konsep operasional. Selain konsep, acuan yang baku sangat dibutuhkan untuk menetapkan kriteria keberhasilan suatu program untuk memantau mutu pendidikan yaitu standar kompetensi termasuk di dalamnya standar kompetensi keahlian yang harus dicapai peserta didik SMK Program Keahlian Tata Busana.

Pembelajaran praktek merupakan pembelajaran yang mempunyai jam lebih banyak dari pada pembelajaran teori. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), (<http://bsnp-indonesia>, diakses tanggal 14/03/2012) kriteria untuk uji kompetensi keahlian praktek dikatakan baik yaitu apabila adanya keberhasilan mencapai kriteria tertentu yaitu:

- 1) Adanya ketercapaian ketuntasan belajar peserta didik pada setiap mata diklat yang telah ditempuhnya yang ditunjukkan oleh lebih 75% peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar peserta didik pada setiap mata diklat yang ditempuh.

2) Adanya ketercapaian standar kompetensi keahlian oleh peserta didik dari program produktif kejuruan yaitu minimal mencapai nilai 7,0 atau 7.0 yang dicapai oleh lebih dari 75% peserta didik

SMK Negeri 1 Pengasih memiliki kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditetapkan oleh sekolah, dengan standar ketuntasan minimum nilai 73. Hal ini membuat guru untuk lebih bekerja keras dalam mendidik peserta didiknya, karena masih ada siswa yang nilainya di bawah KKM khususnya pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan tentang pembuatan pola kemeja pria.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti berikut dapat menjadi kajian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang dilakukan Ayu Kurniawati dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Microsoft Powerpoint* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Siswa Kelas VIII Di Smp Negeri 2 Plupuh Sragen.

Berdasarkan penelitian tersebut maka dapat diperoleh informasi bahwa tingkat kelayakana tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* dinyatakan melalui pengujian para ahli dan pendapat siswa. Presentase yang dicapai oleh ahli materi yang dilakukan guru TIK SMP N 2 Plupuh Sragen sebesar 71,67% dan oleh dosen ahli materi sebesar 75%, dapat diartikan bahwa materi teknologi informasi dan komunikasi dalam kategori layak. Presentase yang dicapai oleh ahli media adalah 69,33%

dapat diartikan bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* dalam kategori layak. Dari siswa presentase yang dicapai adalah 73,56% dapat diinterpretasikan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* dalam kategori layak. Siswa tertarik dan dapat memahami materi yang disampaikan melalui tampilan yang didesain secara atraktif.

Dan penelitian oleh Desi Sri Lestari dengan Judul Pengaruh Penggunaan Media Power Point terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Depok.

Berdasarkan penelitian tersebut maka dapat diperoleh hasil untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media power point terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA N I Depok Yogyakarta Tahun Ajaran 2010/2011. Penelitian ini termasuk quasi experiment dengan teknik pengambilan sampel yaitu purposive sampling yang berarti pemilihan sampel berdasarkan tujuan tertentu yang dipilih menurut pertimbangan ahli. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA N I Depok yang terdiri dari 6 kelas, yang menjadi sampelnya hanya 2 kelas yaitu kelas XE sebagai kelas eksperimen dan kelas XF sebagai kelas kontrol. Hasil analisis data penelitian dengan menggunakan analisis Uji-t untuk menghitung ada tidaknya pengaruh media power point terhadap hasil belajar siswa, hasil Uji-t peningkatan kemampuan kognitif siswa diperoleh nilai dengan signifikan 2-tailed 0,422. Berarti hal tersebut menunjukkan tidak ada pengaruh penggunaan media power point terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA N I Depok Yogyakarta. Selain itu, berdasarkan hasil angket yang diberikan menunjukkan adanya

respon positif siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media power point.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dipaparkan, dapat diketahui untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang tepat penting dilakukan. Hal ini berpengaruh terhadap perhatian siswa untuk menangkap dan memahami materi. Media pembelajaran merupakan alat bantu seorang guru atau pendidik untuk menyampaikan materi dengan lebih efisien pada tiap-tiap situasi kelas. Pada Penelitian ini, penggunaan media pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Pembuatan Pola Kemeja Pria kelas X di SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo sudah dilakukan namun media yang digunakan masih menggunakan media papan tulis. Kenyataan yang ada pencapaian kompetensi belum seluruhnya berhasil, masih ada siswa yang masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), sehingga media pembelajaran yang lain (media presentasi) diharapkan akan sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran presentasi dengan *Microsoft Power Point* menggunakan animasi merupakan sebuah upaya dan alat bantu dalam proses belajar mengajar. Salah satu tujuan pengaruh media *power point* adalah pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria terhadap mata pelajaran Kompetensi Kejuruan. Penggunaan media presentasi ini dapat dilakukan dengan pembuatan desain yang menarik dan animatif sesuai dengan pedoman prinsip elemen visual, elemen verbal dan pola desain.

Seorang pendidik harus tahu apa yang sedang digemari siswa, hal tersebut bisa digunakan untuk referensi penyusunan dan desain *slide-slide* presentasi yang digunakan untuk menyampaikan bahan ajarnya nanti. Gambar-gambar *background* animatif dan tampilan yang menyerupai tampilan flash diperlukan untuk menambah daya tarik siswa. Ketertarikan siswa secara otomatis akan merangsang timbulnya interaksi antar peserta didik dengan pendidik, maka diharapkan akan meningkatkan kompetensi siswa karena siswa akan lebih dapat memahami materi membuat pola busana secara konstruksi. Melalui penggunaan media pembelajaran dengan *power point* siswa kelas x di SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo lebih memahami daripada hanya dijelaskan oleh guru dengan media papan tulis, sehingga kompetensi pada pembuatan pola busana pria dapat meningkat dan memenuhi nilai KKM.

D. Pertanyaan Penelitian dan Hipotesis

Berdasarkan kerangka berfikir maka timbulah pernyataan-pernyataan penelitian, antara lain:

1. Bagaimana pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria sebelum menerapkan media pembelajaran dengan *power point* di SMK Negeri 1 Pengasih ?
2. Bagaimana pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria setelah menerapkan media pembelajaran dengan *power point* di SMK Negeri 1 Pengasih ?

3. Adakah pengaruh penerapan media pembelajaran dengan *power point* terhadap pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria di SMK Negeri 1 Pengasih ?

Adapun hipotesis yang ada pada penelitian ini yaitu : Ada pengaruh penerapan media pembelajaran dengan *power point* terhadap pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria di SMK Negeri 1 Pengasih ?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Eksperimen merupakan observasi di bawah kondisi buatan (*artificial condition*) kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh peneliti. Berdasarkan penjelasan tersebut, Nazir (1988:74) mengidentifikasi metode penelitian eksperimen sebagai metode penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol. Nazir (1988:75), mengungkapkan tujuan metode penelitian eksperimen adalah untuk menyelidiki ada atau tidaknya hubungan kausalitas (sebab-akibat) dan berapa besar hubungan sebab akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan tertentu pada beberapa kelompok eksperimental dan menyediakan kontrol untuk perbandingan.(Andi Prastowo, 2011:146).

Menurut Arikunto (2003:273), (dalam buku Memahami Metode-Metode Penelitian) model penelitian eksperimen meliputi dua jenis, yaitu eksperimen betul (*true experiments*) dan eksperimen semu (*quasi experiments*). Penelitian eksperimen betul (*true experiments*) yaitu penyelidikan terhadap kemungkinan adanya hubungan sebab akibat dengan desain yang secara nyata ada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol secara ketat.dan eksperimen semu (*quasi experiments*) yaitu eksperimen yang mendekati eksperimen sungguhan, yang tidak mengadakan kontrol/ memanipulasikan semua variabel yang relevan (Andi Prastowo, 2011:151).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experiment/experimental*). Eksperimen semu adalah jenis komparasi yang membandingkan pengaruh pemberian suatu perlakuan (*Treatment*) pada suatu objek (Kelas *intervensi*) serta melihat besar pengaruh perlakuannya, Penelitian *quasi experiment* merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subyek yang diteliti. Penelitian eksperimen semu adalah sejenis eksperimen yang merupakan penyempurnaan desain pra-eksperimen, meliputi kelompok serta memiliki lebih banyak unsur observasi daripada desain pra-eksperimen.

Ciri-ciri eksperimen semu (Basuki, 2006:136) antara lain sebagai berikut:

1. Jika tidak melakukan uji secara acak dengan kelompok bandingan, bandingan dilakukan dengan kelompok non-ekuivalen atau dengan subjek yang sama dalam sebuah kelompok menjelang pra dan pasca-eksperimen.
2. Variabel bebas tidak sepenuhnya dapat dimanipulasikan (diberi perlakuan) oleh peneliti.
3. Kurang memiliki kontrol dibandingkan dengan eksperimen betul.

Desain penelitian yang digunakan adalah desain dengan metode *one group pretest posttest design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding (Andi Prastowo, 2011:161). Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Adapun cara yang akan dilakukan pada penelitian ini yaitu eksperimen dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding (kelompok kontrol). Pada desain

ini dilakukan pretest, sebelum diberi perlakuan (*treatment*). Rancangan penelitian disajikan dengan skema:

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan:

O_1 = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Hasilnya pengaruh perlakuannya yaitu $(O_2 - O_1)$, (Sugiono, 2010:111)

Langkah-langkah penelitian dengan menggunakan *One Group Pretest-posttest Design* adalah sebagai berikut :

1. Menentukan sampel
2. Diberikan *pretest* kemampuan awal siswa (unjuk kerja) untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan pencapaian kompetensi sebelum diberi perlakuan (O_1)
3. Diberi perlakuan (X) menggunakan media pembelajaran berupa *microsoft power point*
4. Setelah menerapkan perlakuan berupa media pembelajaran berupa *microsoft power point* untuk mengetahui peningkatan kompetensi siswa setelah diberi perlakuan (O_2)
5. Dilakukan uji statistik untuk mengetahui apakah ada pengaruh pencapaian kompetensi siswa setelah menerapkan media pembelajaran berupa *microsoft power point*. Dalam penelitian ini pola busana yang dinilai yaitu pola kemeja pria.

B. Setting Penelitian

Setting penelitian adalah situasi, kondisi dan tempat dimana responden melakukan kegiatan secara alami dan dipandang sebagai analisis dalam penelitian (Parjono dkk, 2007:67). Setting penelitian yang digunakan pada penelitian *quasi eksperiment* adalah sebagai berikut:

1. Tempat penelitian

Penelitian semu eksperimen (quasi eksperimen) dilaksanakan di SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo pada mata pelajaran kompetensi kejuruan yaitu membuat pola kemeja pria kelas X semester 2 tahun ajaran 2011/2012 yang beralamat di jalan Kawijo No. 11 Pengasih Wates Kulon Progo, Yogyakarta.

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian adalah waktu yang digunakan selama penelitian berlangsung. Dalam penelitian ini, waktu penelitian disesuaikan dengan waktu yang diberikan oleh pihak sekolah SMK Negeri 1 Pengasih yaitu pada bulan April tahun 2012.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X semester 2 yang berjumlah 32 orang pada tahun akademik 2011/2012.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah sumber diperolehnya data dari penelitian yang dilakukannya. Dalam penelitian ini objek penelitiannya adalah pengaruh

media pembelajaran dengan *power point* dan pencapaian kompetensi terhadap pola kemeja pria.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini adalah :

1. Studi pustaka
 - a. Mengidentifikasi standar kompetensi
 - b. Mengidentifikasi karakter awal peserta didik
 - c. Penetapan kompetensi dasar
 - d. Memilih materi
 - e. Menyusun proses pembelajaran
2. Menetapkan media pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran membuat pola busana, dengan menggunakan *microsoft power point*
3. Menyiapkan dan membuat media pembelajaran pada pembelajaran membuat pola kemeja pria
 - a. Silabus
 - b. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
 - c. Lembar penilaian
4. Perangkat media pembelajaran membuat pola kemeja pria di evaluasi oleh para ahli, yaitu ahli media dan ahli teori/ materi.
5. Mengimplementasikan perangkat media pembelajaran dengan *microsoft power point* pada pembelajaran membuat pola kemeja pria
6. Proses pembelajaran

Penelitian ini kolaborator oleh guru pengampu pembuatan pola kemeja pria. Pada proses pembelajaran membuat pola kemeja pria dengan menggunakan media pembelajaran dengan *microsoft power point*. Peneliti menyerahkan semua perangkat pembelajaran untuk dipelajari oleh guru pengampu pembuatan pola kemeja pria dan diimplementasikan pada pembelajaran pembuatan kemeja pria.

Adapun rencana yang akan dilaksanakan sebagai berikut:

a. Persiapan

Kegiatan ini untuk mengarahkan siswa pada pokok permasalahan agar siswa siap, baik secara mental, emosional maupun fisik untuk menerima media baru.

- 1) Menyampaikan secara singkat tentang pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *microsoft power point* dengan animasi (*custom animation*)
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran
- 3) Mengulang sekilas pelajaran yang lalu yang mempunyai hubungan dengan bahan yang akan diajarkan
- 4) Apersepsi tentang kemeja pria, yaitu:
 - a) Siswa dapat menyebutkan pengertian busana kemeja pria
 - b) Siswa dapat menyebutkan ciri-ciri kemeja pria

a. Pelaksanaan

- 1) Peserta didik menyebutkan alat dan bahan pembuatan pola kemeja pria

2) Peserta didik menjelaskan ukuran-ukuran apa saja yang diperlukan untuk membuat pola kemeja pria

3) Peserta didik membuat pola kemeja pria menggunakan media pembelajaran dengan *microsoft power point* dengan animasi (*custom animation*), keterangannya sebagai berikut:

- a) Pola kemeja bagian muka
- b) Pola kemeja bagian belakang
- c) Pola board dan kerah
- d) Pola manset dan Belahan Manset
- e) Pola Saku Vest
- f) Pola Lapisan Tengah Muka

c. Penutup

Mengulang kembali materi yang telah diajarkan, membuat kesimpulan dan guru mengecek hasil pekerjaan siswa.

7. Melakukan perlakuan berupa *Pretest* dan *Posttest* pada subjek penelitian yang dilakukan hanya pada satu kelas saja.
8. Setelah diberikan perlakuan, kemudian guru mengamati unjuk kerja yang dilakukan oleh siswa di dalam praktek kelas sampai pada tahap hasil proses pembelajaran, ini merupakan data yang digunakan untuk penelitian.
9. Selain data hasil unjuk kerja juga menggunakan data berupa observasi dan angket pendapat siswa tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *microsoft power point* dengan animasi (*custom animation*) pada pembelajaran membuat kemeja pria.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara, unjuk kerja, angket dan dokumentasi yang melalui observasi.

1. Wawancara

Wawancara merupakan satu cara untuk mendapatkan data secara langsung dengan kisi-kisi yang telah disusun sebelumnya. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran kompetensi kejuruan di SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo, tujuan dari wawancara adalah untuk mengetahui rencana pembelajaran yang akan disampaikan melalui media pembelajaran menggunakan *microsoft power point* dengan animasi (*custom animation*).

2. Penilaian Unjuk Kerja

Penilaian unjuk kerja yaitu penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian ini cocok digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik melakukan tugas tertentu seperti: praktek sulam, praktek menjahit, praktek membuat pola. Cara penilaian ini dianggap lebih otentik daripada tes tertulis karena apa yang dinilai mencerminkan kemampuan peserta didik sebenarnya.

3. Angket (kuesioner)

Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya (sugiono, 2009:199). Angket

dapat berupa pertanyaan yang bersifat tertutup atau terbuka. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pertanyaan tertutup yaitu pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah disediakan. Pertanyaan tertutup akan membantu responden untuk menjawab dengan cepat, dan juga memudahkan peneliti dalam menganalisis data terhadap seluruh angket yang telah terkumpul.

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang pendapat siswa mengenai pengaruh media pembelajaran dengan *microsoft power point* menggunakan *costume animations*

4. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen-dokumen atau catatan yang mendukung dalam proses pembelajaran. Dokumen yang digunakan antara lain : RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan daftar nilai siswa. Proses pembelajaran didokumentasikan dalam bentuk foto sehingga dapat digunakan untuk membuat proses refleksi.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamatinya (Sugiono, 2008:148). Instrumen merupakan alat pengambilan data yang digunakan peneliti agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan

sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi, 2002:136). Dari penjelasan tersebut peneliti menyimpulkan dalam sebuah penelitian, instrumen harus dibuat sebagai alat/fasilitas untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, selain itu instrumen dapat juga mempermudah dalam mengumpulkan data agar hasilnya lebih baik dalam arti cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah, dengan kata lain instrumen penelitian mempunyai kegunaan untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sudah menginjak pada langkah pengumpulan informasi di lapangan.

Untuk membuat kisi-kisi instrumen harus berdasarkan kajian pustaka yang mendukung penelitian yang selanjutnya menjadi bahan yang akan dituangkan sebagai angket penelitian

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Sumber Data	Metode Pengumpulan data
Unjuk kerja kompetensi membuat pola busana secara konstruksi	1) Mempersiapkan alat dan bahan	1) Menyiapkan alat	Alat : 1)Penggaris pola 2)Skala 3)Pensil 2B 4)Karet penghapus 5)Pensil merah biru 6)Lem 7)Rautan pensil	Siswa	Observasi
		2) Menyiapkan bahan	Bahan : 1)Buku kostum/buku pola 2)Kertas dorslag merah biru		
		3) K3	Siswa menjaga kebersihan tangan, sikap duduk dan		

Pendapat siswa tentang pengaruh <i>Animations power point</i>	Persepsi siswa tentang pengaruh <i>Animations power point</i>	1) Aspek materi 2) Aspek media	1)Cangkupan materi 2)Akurasi materi 3)Memudahkan siswa pelajaran 4)Memudahkan siswa dalam pemahaman materi	Siswa	Angket
---	---	-----------------------------------	---	-------	--------

1. Kriteria Penilaian Unjuk Kerja

Penelitian adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar siswa atau ketercapaian kompetensi (rangkaiian kemampuan) siswa. Keberhasilan hasil belajar dapat dilihat dari kriteria standar minimal penguasaan kompetensi.

Penelitian ini membahas tentang penilaian unjuk kerja yang dilakukan dengan cara mengamati unjuk kerja peserta didik pada saat mengerjakan tugas yang diberikan. Ketuntasan belajar siswa yaitu harus memenuhi setiap indikator keberhasilan, yang dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 5. Kriteria penilaian unjuk kerja

Pernyataan	Indikator keberhasilan	Bobot	Kriteria				Kriteria Penelitian
			0,00 - 6,99	7,00 - 7,99	8,00 - 8,99	9,00 - 10,0	
1) Mempersiapkan alat dan bahan	1)Kelengkapan mencakup: Alat: 1) Penggaris pola 2) Skala 3) Pensil 2B 4) Karet Penghapus 5) Pensil merah biru 6) Lem 7) Rautan pensil	10 %					Skor 9,00-10,0 : membawa semua peralatan yang akan digunakan dalam pembuatan kemeja Skor 8,00-8,99 : membawa delapan jenis peralatan yang akan digunakan dalam pembuatan kemeja Skor 7,00-7,99 : membawa tujuh

	Bahan: 1) Buku kostum/buku pola 2) Kertas merah biru					jenis peralatan yang akan digunakan dalam pembuatan kemeja Skor 0,00-6,99 : membawa enam jenis peralatan yang akan digunakan dalam pembuatan kemeja
	5)K3, mencakup : 1)Kebersihan tangan 2)Sikap duduk 3)Penempatan alat 4)Penggunaan alat					Skor 9,00-10,0 : siswa menjaga kebersihan tangan, sikap duduk, penempatan alat, dan penggunaan alat dengan baik. Skor 8,00-8,99 : siswa menjaga kebersihan tangan, penempatan alat namun tidak menggunakan peralatan dengan baik. Skor 7,00-7,99 : siswa menjaga kebersihan tangan, tempat duduk namun tidak melakukan penempatan dan penggunaan alat dengan baik. Skor 0,00-6,99 : siswa tidak menjaga kebersihan tangan, sikap duduk, penempatan alat dan penggunaan alat.
2) Proses	Proses pelaksanaan mencakup: 1) Menyiapkan ukuran badan 2) Membuat pola kemeja pria sesuai dengan urutan dan langkah kerja	50 %				Skor 9,00-10 :siswa menyiapkan ukuran badan dan membuat pola kemeja pria dengan baik dan benar Skor 8,00-8,99 : siswa menyiapkan ukuran badan dan membuat pola

							kemeja pria dengan baik namun ada kekurangan. Skor 7,00-7,99 : Siswa menyiapkan ukuran badan namun dapat membuat pola kemeja dan ada kesalahan Skor 0,00-6,99 : siswa menyiapkan ukuran badan dan tidak dapat membuat pola kemeja pria dengan baik dan benar
3) Hasil	a. Pola, kriterianya: 8) Ketepatan ukuran pola 9) Kelengkapan pola 10) Kelengkapan tanda pola 11) Keterangan pola 12) Keluwesan bentuk pola 13) Kebersihan 14) Kerapian	40%					Skor 9,00-10 : membuat pola kemeja yang memenuhi semua kriteria Skor 8,00-8,99 : membuat pola kemeja namun hanya enam kriteria yang terpenuhi Skor 7,00-7,99 : membuat pola kemeja namun hanya lima kriteria yang terpenuhi Skor 0,00-6,99 : membuat pola kemeja namun hanya empat kriteria yang terpenuhi.

2. Angket

Angket digunakan untuk mengungkap pendapat, persepsi, dan tanggapan responden suatu permasalahan dan objektivitas responden akan terjaga meskipun dalam jumlah besar. Angket ini berisi pernyataan-pernyataan untuk diberikan tanggapan oleh subjek peneliti yang disusun berdasarkan konstruksi teoritis yang telah disusun sebelumnya, kemudian dikembangkan dalam indikator-indikator dan selanjutnya dijabarkan

menjadi butir-butir pertanyaan. Angket ini digunakan untuk mengetahui pendapat peserta didik tentang pengaruh media pembelajaran dengan *power point* dalam pelajaran pembuatan pola kemeja pria secara konstruksi. Instrumen pemahaman peserta didik dalam pembelajaran pembuatan pola kemeja pria berupa angket dengan tipe pilihan yang berisi pertanyaan, pengukurannya menggunakan skala *likers*. Tipe jawaban digunakan menggunakan *check-list*.

a. Angket untuk ahli materi dan ahli media

Angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media mempunyai lima alternatif jawaban dan mempunyai bobot skor adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Kriteria Penilaian Angket Ahli Materi dan Ahli Media

Pernyataan	
Jawaban	Nilai
Sangat Layak	5
Cukup Layak	4
Layak	3
Tidak Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

1) Instrumen untuk ahli materi

Instrumen ini diberikan kepada ahli materi yang berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari relevansi materi (lihat tabel 7)

Tabel 7. Kisi-kisi instrumen kelayakan ditinjau dari materi

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Relevansi Materi	Kesesuaian dengan silabus	1
		Kejelasan kompetensi	2
		Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran	3
		Kebenaran materi	4
		Kelengkapan materi	5
		Penulisan materi	6
		Keruntutan dan kejelasan materi	7
2	Manfaat	Mempermudah pendidik dalam pembelajaran	8
		Mempermudah peserta didik dalam memahami materi	9
		Membantu proses pembelajaran	10

2) Instrumen untuk ahli media

Instrumen diberikan kepada ahli media dengan menguji kelayakan. Setelah itu instrumen disesuaikan dengan aspek-aspek yang diukur berdasarkan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli (Sugiyono, 2010:177). Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun, untuk aspek media pembelajaran instrumen yang digunakan dilihat dari elemen visual, elemen verbal dan pola desain. Berikut kisi-kisi instrumen ditinjau dari media pembelajaran

Tabel 8. Kisi-kisi instrumen kealayaan ditinjau dari media pembelajaran

Aspek	Indikator	No Butir
Elemen Visual	Visual nyata	1
	Visual analogi	2
	Visual organisasi	3
Elemen Verbal	Model huruf	4
	Banyaknya model huruf	5
	Huruf Kapital	6
	Warna huruf	7
	Ukuran huruf	8
	Spasi baris	9
	Konsep tunggal setiap <i>slide</i> Jumlah kata setiap <i>slide</i>	10
Pola desain	Kesatuan	11
	Kesederhanaan	12
	Pengaturan tata letak	13
	Animasi dan suara	14,15

b. Angket untuk siswa

Angket yang diberikan kepada siswa berupa pertanyaan. Setiap butir pertanyaan dilengkapi dengan alternatif jawaban yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Alternatif jawaban sangat setuju dikategorikan sangat tinggi, alternatif jawaban setuju dikategorikan tinggi, alternatif jawaban kurang setuju dikategorikan rendah, alternatif jawaban sangat tidak setuju dikategorikan sangat rendah. Adapun pemberian skor pada tiap item pertanyaan adalah sebagai berikut: (Tabel 9)

Tabel 9. Bobot Penyebaran Jawaban pada Angket

NO.	Alternatif Jawaban	Skor
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Kurang Setuju	3
4.	Tidak Setuju	2
5.	Sangat Tidak Setuju	1

Adapun kisi-kisi instrumen angket yaitu:

Tabel 10. Kisi-kisi instrumen angket siswa

Aspek	Indikator	No Butir
Elemen Visual	Visual nyata	1
	Visual analogi	2
	Visual organisasi	3
Elemen Verbal	Model huruf	4
	Banyaknya model huruf	5
	Huruf Kapital	6
	Warna huruf	7

Pola desain	Ukuran huruf	8
	Spasi baris	9
	Konsep tunggal setiap <i>slide</i> Jumlah kata setiap <i>slide</i>	10
	Kesatuan	11,12
	Kesederhanaan	13,14
	Pengaturan tata letak	15,16
	Animasi dan suara	17,18,19,20

3. Dokumentasi

Data yang diperoleh dari studi dokumentasi berupa photo-photo yang memberikan gambaran secara konkret mengenai kegiatan belajar yang dilakukan siswa selama mengikuti proses pembelajaran serta data berupa dokumen-dokumenlain. Dokumen-dokumen ini misalnya data hasil belajar siswa sebagai dasar menentukan subjek penelitian dalam subjek penelitian dalam pembelajaran membuat pola busana

G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Pengujian instrumen dilakukan untuk memperoleh item yang benar-benar valid dan reliabel, sehingga bila digunakan dalam penelitian akan menghasilkan data yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

1. Uji Validitas

Menurut Saifuddin Azwar (2001:5) validitas adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya. Sudjana (1989:12) mengemukakan bahwa validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai. Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat kevalitan dan kesahihan suatu

instrumen. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid, valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiono, 2003:137).

Menurut Sugiono (2003: 177-183) mengemukakan validitas instrumen terbagi menjadi tiga, antara lain:

- a. Pengujian validitas konstruk (*construct validity*)
Untuk menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*), jumlah tenaga ahli yang digunakan minimal tiga orang. Mungkin para ahli akan memberi keputusan: instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin dirombak total.
- b. Pengujian validitas isi (*content validity*)
Untuk instrumen berbentuk teks, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Validitas ini berkenaan dengan kesanggupan alat penilaian dalam mengukur isi yang seharusnya. Artinya, tes tersebut mampu mengungkapkan isi suatu konsep atau variabel yang hendak diukur.
- c. Pengujian validitas eksternal
Pengujian dengan cara membandingkan untuk mencari kesamaan antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan. Bila telah terdapat kesamaan antara kriteria dalam instrumen dengan fakta di lapangan, maka dapat dinyatakan instrumen tersebut mempunyai validitas eksternal yang tinggi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penelitian ini menggunakan validitas konstruk (*construct validity*) dan validitas isi (*content validity*). Untuk menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat para ahli (*judgment expert*). Ahli terdiri dari ahli materi yang berasal dari guru SMK Negeri 1 Pengasih dan dari FT UNY, dan ahli media yang berasal dari FT UNY. Penelitian ini dilakukan dengan mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing tentang instrumen yang akan digunakan dan meminta dari para ahli (*judgment expert*) untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis.

Judgment expert dalam penelitian ini adalah ahli dalam bidang konstruksi pola dan ahli dalam media pendidikan. Tenaga ahli yang digunakan minimal tiga orang. Para ahli yang diminta pendapatnya antara lain Nanie Asri Yuliati, M.Pd selaku dosen mata kuliah busana pria Prodi Pendidikan Teknik Busana, Rima Sukesri, S. Pd selaku guru di SMK Negeri 1 Pengasih, Sri Mulatsih, S. Pd selaku guru di SMK Negeri 1 Pengasih, dan Prapti Karomah, M. Pd selaku dosen mata kuliah media pembelajaran Prodi Pendidikan Teknik Busana.

Secara teknis pengujian validitas konstruk dan validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen, atau matrik pengembangan instrumen (Sugiono, 2009:182). Dalam kisi-kisi terdapat variabel yang diteliti sebagai tolak ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. Dengan kisi-kisi instrumen itu maka pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis. Setelah pengujian dari ahli selesai maka diteruskan uji coba instrumen. Instrumen yang telah disetujui para ahli kemudian diujicobakan pada sampel dimana data diambil. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah sampel jenuh dan jumlah anggota yang digunakan adalah 32 orang.

Validitas penilaian unjuk kerja berdasarkan dari hasil validasi *Jugment Expert* yang telah mengisi lembar *check list*, dapat disimpulkan bahwa media *animations power point* dan materi pola kemeja yang akan

diberikan kepada siswa telah siap diujicobakan dan layak digunakan sebagai penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif (Sugiono, 2008: 133-134). Menurut Susan Stainback (Sugiono, 2008: 364) reabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan.

Uji reabilitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Antar-Rater yaitu instrumen dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli media. Uji reliabilitas yang akan melakukan ratings, Prosedur ini ditempuh dengan tujuan untuk menguji apakah penilai atau rater mampu memberikan penilaian yang sama dengan rater lain. Jika ternyata penilaiannya sama atau konsisten antara rater yang satu dengan rater yang lainnya, maka kedua rater ini layak untuk dipakai.

a. Unjuk kerja

Reabilitas penilaian unjuk kerja ini menggunakan reabilitas antar rater. Menurut Saifuddin Azwar (2010:105) ratings adalah prosedur pemberian skor berdasarkan *jugment* subjektif terhadap aspek atau atribut tertentu, yang dilakukan melalui pengamatan sistematis secara langsung ataupun tidak langsung. Dalam penelitian ini rating dilakukan oleh beberapa orang rater maka reabilitas hasil rating lebih ditekankan pengertiannya pada konsistensi antar rater (*interrater reliability*). Ebel (1951) memberikan formulanya untuk mengestimasi reabilitas hasil

rating yang dilakukan oleh sebanyak k orang rater terhadap sebanyak n orang subjek.

Formula berikut akan memberikan koefisien yang merupakan rata-rata interkorelasi hasil rating diantara semua kombinasi pasangan rater. Dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\bar{r}_{xx} = \frac{\sum r_{xx}}{(n-1)}$$

S_s^2 = Varians antar-subyek yang dikenai rating

S_e^2 = Varians eror, yaitu variasi interaksi antar subyek (s) dan rater (r)

k = banyaknya rater yang memberikan rating

Proses perhitungan yang dilakukan dengan bantuan komputer program spss 17 reabilitas penilaian unjuk kerja pembuatan pola kemeja pria diperoleh $r = 0.965$ yang menunjukkan konsistensi penilaian antar rater adalah sangat tinggi.

b. Angket

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur apakah suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sesuai dengan pendapat Sugiyono (2007) bahwa pengujian reliabilitas dengan teknik *Alpha Cronbach* dilakukan untuk jenis data interval / essay.

Data dari angket yang diuji reliabilitasnya merupakan data interval yang terdiri dari empat rentang nilai, yaitu Sangat Setuju (SST) bernilai

5, Setuju (ST) bernilai 4, Kurang Setuju (KS) bernilai 3, Tidak Setuju (TS) bernilai 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) bernilai 1. Rumus Rumus *Alpha Cronbach* yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$= \frac{K}{(\quad)} 1 - \frac{\Sigma}{\quad}$$

Keterangan:

K = mean kuadrat antara subjek

Σ = mean kuadrat kesalahan

= varians total

Dari hasil perhitungan dengan bantuan komputer program SPSS 17 diperoleh 0,909 yang bearti reabilitas intrumen sangat tinggi.

Hasil perhitungan selanjutnya dikonsultasikan pada tabel berikut sebagai pedoman untuk mengetahui reliabilitas instrumen berdasarkan pada klasifikasi dari Sugiyono (2009:231) adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Pedoman tingkat reliabilitas instrumen

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Tinggi
0,80 - 1,000	Sangat Tinggi

Hasil olah data dengan bantuan komputer program spss 17 pada rumus *Alpha Cronbach* untuk penilaian unjuk kerja dan angket dengan hasil sangat tinggi.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam suatu penelitian eksperimen merupakan tahap penting di mana data yang dikumpulkan diolah dan disajikan sedemikian rupa untuk membantu peneliti untuk menjawab permasalahan yang ditelitinya (Sukanto, 1995: 67). Teknik analisis data dimaksudkan untuk mencari jawaban atas pertanyaan peneliti tentang permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya.

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil angket, unjuk kerja, catatan lapangan dan bahan-bahan lain sehingga mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah:

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif untuk mengetahui pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria dari data *pretest – posttest*. Data diolah dan disajikan ke dalam bentuk tabel yang meliputi mean (Me), modus (Mo), median (Md), dan standar deviasi (S).

Mean (Me) merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Rata-rata (mean) diperoleh dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok itu,

kemudian dibagi dengan jumlah individu dalam kelompok tersebut.

Rumus perhitungan yang diambil dari (Sugiono, 2010:54)

$$= \frac{\sum f_i X_i}{\sum}$$

Keterangan :

Me = *Mean* (rata-rata)

$\sum f_i$ = Jumlah data atau sampel

$f_i X_i$ = Jumlah perkalian antara f_i pada interval data dengan tanda kelas (X_i)

Median (M_d) adalah salah satu teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang terbesar, atau sebaliknya dari data yang terbesar hingga terkecil, dengan rumus perhitungan yang diambil dari (Sugiono, 2010: 53)

$$M_d = b + p \frac{\frac{n}{2} - F}{f}$$

Keterangan :

M_d = Median

b = Batas bawah dimana median akan terletak

n = Banyaknya data/sampel

p = Panjang kelas interval

F = Jumlah semua frekuensi sebelum kelas median

f = Frekuensi kelas median

Modus (Mo) merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai yang sedang populer (yang sedang menjadi *mode*) atau nilai yang sering muncul dari kelompok tersebut, dengan rumus perhitungan yang diambil dari (Sugiono, 2010: 52)

$$Mo = b + p \frac{b_1}{b_1 + b_2}$$

Keterangan :

Mo = Modus

b = Batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak

p = Panjang kelas interval

b₁ = Frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas interval terbanyak) dikurangi frekuensi kelas terdekat sebelumnya

b₂ = Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval sebelumnya

Standar deviasi/simpangan baku digunakan untuk mengetahui seberapa besar penyimpangan data terhadap rata-ratanya, dapat dihitung dengan rumus yang diambil dari (Sugiono, 2010: 58)

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n}}$$

Keterangan :

S = Standar deviasi

X_i = Varian sampel

σ = Simpangan baku sampel

n =Jumlah sampel

2. Uji Hipotesis

Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Data-data yang diuji adalah data *pretest* dan *posttest*. Untuk menguji normalitas dalam penelitian ini menggunakan analisis *kolmogorov smirnov* dengan melihat hasil dari signifikansi apabila:

- 1) Nilai P / signifikansi (sig) > 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal,
- 2) Nilai p / signifikansi (sig) < 0,05, maka data berdistribusi tidak normal

Rumus uji normalitas adalah sebagai berikut :

$$X^2 = \sum \frac{(\quad)}{\quad}$$

X^2 = Koefisien Chi Kuadrat

f_0 = Frekuensi Observasi

f_b =Frekuensi Harapan

b. Uji Homogenitas

Jika sampel berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian homogenitas varians sampel sebelum dan sesudah perlakuan. Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari variansi yang sama atau tidak. Uji yang digunakan dalam uji homogenitas adalah uji F. Menurut Sugiono (2010:136), rumus F dapat ditunjukkan sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{—————}}{\text{—————}}$$

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka data berasal dari populasi yang mempunyai varians tidak homogen.
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig) > 0,05 maka data berasal dari populasi yang mempunyai varians homogen.

b. Uji t-test

Setelah normalitas dan homogenitas diperoleh hasilnya, langkah selanjutnya adalah uji t. Pengujian menggunakan uji t bertujuan untuk menentukan apakah ada pengaruh pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria pada kelas yang akan diberikan media pembelajaran dengan *power point* dengan kelas sebelum diberikan media pembelajaran dengan *power point*. Adapun hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

Ho = Tidak ada pengaruh yang signifikan antara pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria menggunakan media pembelajaran dengan *power point*

Hi = Ada pengaruh yang signifikan antara pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria menggunakan media pembelajaran dengan *power point*.

Hipotesis tersebut kemudian diuji menggunakan rumus *Paired samples T Test* dengan bantuan SPSS 17.

Adapun rumus t-test adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 = Rata-rata sampel ke 1

\bar{x}_2 = Rata-rata sampel ke 2

S_1 = Standar deviasi sampel ke 1

S_2 = Standar deviasi sampel ke 2

n_1 = jumlah kelompok 1

n_2 = jumlah kelompok 2

Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan komputer program SPSS 17 dapat dijelaskan bahwa sebelum menerapkan media pembelajaran dengan *power point (pretest)* di peroleh nilai tertinggi 80; nilai terendah = 69; rata-rata nilai (*mean*) = 75,50; nilai tengah dari

kelompok data (*median*) = 76,50; dan nilai yang sering muncul (*Modus*) = 78.

Sedangkan setelah menerapkan media pembelajaran dengan *power point* diperoleh nilai tertinggi 90; nilai terendah = 80; rata-rata nilai (*mean*) = 86,34; nilai tengah dari kelompok data (*median*) = 87; dan nilai yang sering muncul (*Modus*) = 89

Analisis data menggunakan uji t untuk menguji hipotesis dengan kriteria penerimaan hipotesis jika $p < 0,05$. Adapun rangkuman hasil uji t dengan bantuan komputer program spss 17 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Rangkuman hasil uji t **Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Sebelum & Setelah	32	.937	.000

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai signifikansi (p) $< 0,05$, yaitu $0,000 < 0,05$ artinya hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis elternatif (H_a) diterima, dengan demikian ada pengaruh yang signifikasi terhadap pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria dengan menerapkan media pembelajaran dengan *power point*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan disajikan secara berturut-turut mengenai laporan hasil penelitian yang telah dilakukan, meliputi deskripsi data, pengujian persyaratan analisis dan pengujian hipotesis

A. Deskripsi Data

Dalam mempelajari penyelesaian pembuatan pola kemeja pria pada mata pelajaran kompetensi kejuruan, siswa dituntut untuk mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pencapaian kompetensi merupakan kemampuan minimal yang harus dicapai siswa dalam mencapai suatu kompetensi tertentu sesuai pencapaian nilai KKM dan dinyatakan dalam bentuk nilai dan angka. Penilaian pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria diperoleh melalui tes unjuk kerja dalam menyelesaikan pembuatan pola kemeja pria.

Penilaian ini dilaksanakan pada satu kelas dengan pemberian *pretest* (sebelum diberikan perlakuan/ kemampuan awal) serta *posttest* (setelah diberikan perlakuan) untuk mencari data pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria dalam bentuk nilai sampel yang digunakan sebanyak 32 siswa kelas X.

1. Deskripsi Data Setelah dan Sebelum Perlakuan

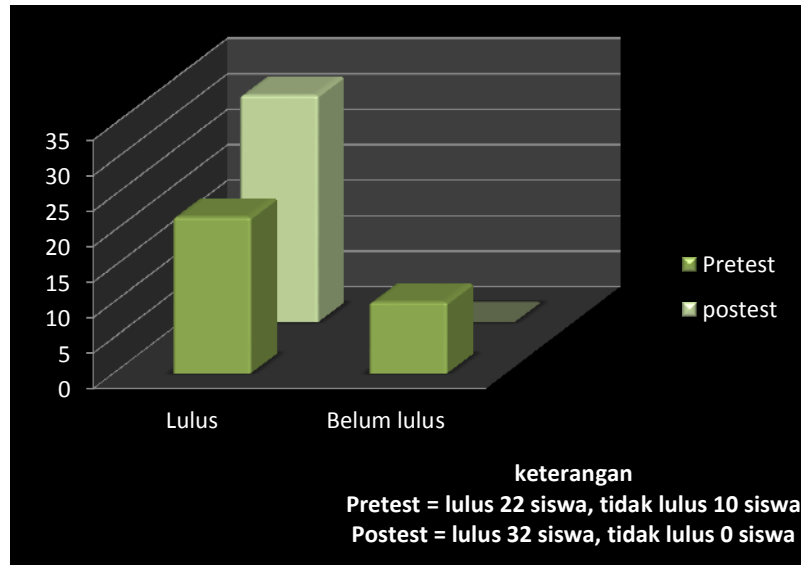
Berdasarkan data tentang pencapaian kompetensi yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* disajikan data distribusi frekuensi, sebagai berikut:

Tabel 13. Distribusi frekuensi data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen

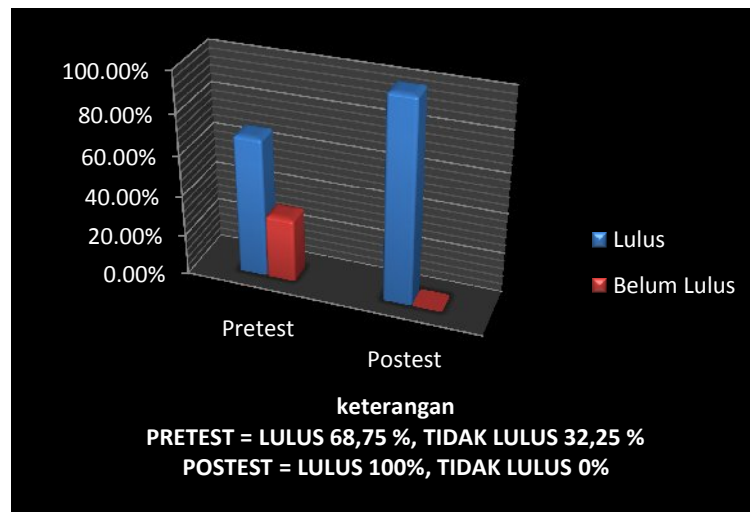
Pretest				Posttest			
Nilai	Frequency	Percent	Valid Percent	Nilai	Frequency	Percent	Valid Percent
69	1	3.1	3.1	80	3	9.4	9.4
70	3	9.4	9.4	82	2	6.3	6.3
71	3	9.4	9.4	83	1	3.1	3.1
72	3	9.4	9.4	84	4	12.5	12.5
75	4	12.5	12.5	85	2	6.3	6.3
76	2	6.3	6.3	86	2	6.3	6.3
77	2	6.3	6.3	87	3	9.4	9.4
78	9	28.1	28.1	88	3	9.4	9.4
80	5	15.6	15.6	89	7	21.9	21.9
Total	32	100.0	100.0	90	5	15.6	15.6
				Total	32	100.0	100.0

Selanjutnya dari tabel tersebut, untuk mengetahui hasil belajar siswa lulus atau tidak lulus dalam kompetensi pembuatan pola kemeja pria ditetapkan berdasarkan kriteria dari pihak sekolah. Kriteria nilai pelajaran kompetensi kejuruan di SMK Negeri 1 Pengasih adalah 73.

Berdasarkan kriteria nilai yang ada di sekolah supaya lebih jelas dapat disusun pengkatagorian jumlah siswa yang lulus atau tidak lulus pada *pretest* dan *posttest* disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 13. Kategori Kelulusan Nilai Siswa



Gambar 14. Kategori Kelulusan Nilai Siswa (%)

Berdasarkan diagram tersebut data *pretest* diperoleh nilai dengan kategori belum lulus sebanyak dan kategori lulus ssebanyak. Dari hasil tersebut diketahui bahwa sebelum menerapkan media pembelajaran dengan *power point* terdapat 10 siswa (32,25%) yang belum memenuhi KKM. Sedangkan untuk data *posttest* diperoleh nilai dengan kategori

belum lulus sebanyak 0 %, dan yang termasuk kategori lulus sebanyak 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa memiliki nilai dengan kategori lulus dan memiliki nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) setelah menerapkan media pembelajaran dengan *power point* pada pembuatan pola kemeja pria.

Hasil perhitungan statistik penelitian sebelum dan setelah menerapkan media pembelajaran dengan *power point* dengan bantuan komputer program SPSS 17 *for windows* dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 14. Hasil nilai *Pretest-posttest*

Statistics			Statistics		
Pretest			Posttest		
N	Valid	32	N	Valid	32
	Missing	0		Missing	0
Mean		75.50	Mean		86.34
Std. Error of Mean		.630	Std. Error of Mean		.569
Median		76.50	Median		87.00
Mode		78	Mode		89
Std. Deviation		3.565	Std. Deviation		3.219
Variance		12.710	Variance		10.362
Range		11	Range		10
Minimum		69	Minimum		80
Maximum		80	Maximum		90
Sum		2416	Sum		2763

Dari hasil tabel tersebut data *pretest* diperoleh nilai tertinggi = 80; nilai terendah = 69; rata-rata nilai (*Mean*) = 75,50; nilai tengah dari keompok data (*Median*) = 76,50; dan nilai yang sering muncul dalam kelompok data (Modus) = 78.

Sedangkan nilai *posttest* diperoleh nilai tertinggi = 90; nilai terendah = 80; rata-rata nilai (*Mean*) = 86,34; nilai tengah dari kelompok data (*Median*) = 87; dan nilai yang sering muncul dalam kelompok data (*Modus*) = 89.

B. Uji Prasyarat Analisis

Uji Prasyarat analisis digunakan sebelum pengujian menggunakan uji t. Pengujian prasyarat ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas dengan SPSS 17 adalah sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang terdapat dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan SPSS 17. Adapun ketentuan data dikatakan normal apabila ($P > 0,05$), P (signifikansi) lebih besar dari 0,05. Adapun uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 15. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Distribusi Data

No	Perlakuan	Nilai K – S	P	Keterangan
1	Sebelum	1.108	0,171	Normal
2	Sesudah	0,968	0,311	Normal

Berdasarkan hasil uji K-S sebelum perlakuan diperoleh $P > 0,05$ yaitu $0,171 > 0,05$. Dan setelah diberi perlakuan juga diperoleh $p > 0,05$ yaitu $0,311 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa, data hasil penelitian

sebelum dan sesudah siberi perlakuan berdistribusi normal. Hasil perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

2. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas data, kemudian dilakukan uji homogenitas variansi dengan bantuan SPSS 17 *For windows*. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil memiliki variansi yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan. Adapun ketentuan untuk menyatakan hasil uji F yaitu apabila ($P > 0,05$), P (signifikansi) lebih besar dari 0,05 dan ($F_{hitung} < F_{tabel}$) dibaca F hitung lebih kecil dari F tabel maka data tersebut homogen. Hasil homogenitas menggunakan uji F disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 16. Uji Homogenitas

Data	F _{Hitung}	F _{Tabel}	Db	P	Kesimpulan
Tes Siswa	1,125	2,523	31	0,815	homogen

Berdasarkan hasil uji F dengan taraf signifikan 5% sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan diperoleh F hitung lebih kecil dari F tabel ($F_{hitung} < F_{tabel}$) yaitu $1,123 < 2,523$ dan $P > 0,05$ yaitu $0,815 > 0,05$.

Karena F dan nilai signifikansi terpenuhi yaitu $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan $P > 0,05$, sehingga kelas tersebut memiliki *varians* yang homogen.

C. Uji Hipotesis

Analisis data ini bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian yaitu “ada pengaruh penggunaan media pembelajaran dengan *power point*

terhadap pencapaian kompetensi pembuatan polakemeja pria pada siswa X di SMK Negeri 1 Pengasih”

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas eksperimen sejumlah 32 siswa diberikan media berupa media pembelajaran dengan *power point* pada mata pelajaran kompetensi kejuruan membuat pola kemeja pria. Dalam standar kompetensi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan adalah 73,00 dan siswa dikatakan kompeten apabila sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum.

Pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria setelah diberi perlakuan selanjutnya di uji menggunakan uji t untuk menguji hipotesis dengan kriteria penerimaan hipotesis jika harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ pada taraf signifikasnsi 5 % atau $P < 0,05$. Hipotesis yang diajukan adalah:

Ho = Tidak ada pengaruh media pembelajaran dengan *power point* terhadap pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria di SMK Negeri 1 Pengasih.

Ha = Ada pengaruh media pembelajaran dengan *power point* terhadap pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria di SMK Negeri 1 Pengasih.

Pengujian hipotesis ini dianalisis menggunakan bantuan komputer program SPSS 17 *for windows* dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 17. Hasil Uji t

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Sebelum	75.50	32	3.565	.630
Setelah	86.34	32	3.219	.569

Tabel 18. *Paired Samples correlations*

	N	Correlation	Sig.
Nilai Sebelum & Setelah	32	.937	.000

Tabel 19. *Paired Samples Test*

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair Sebelum – 1 Setelah	-10.844	1.247	.220	-11.293	-10.394	-49.184	31	.000

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh hasil t sebesar – 49.184 dengan df 31 maka hasil yang diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 2.040. sehingga kriteria penilaian H_0 diterima jika $-t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ dan H_0 ditolak jika $-t_{\text{hitung}} < -t_{\text{tabel}}$ atau $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. Hasilnya nilai $-t_{\text{hitung}} < -t_{\text{tabel}}$ (- 49.184 – 2.040) maka H_0 ditolak dan $P = 000$, karena nilai $P < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian hasil uji t menunjukkan “terdapat pengaruh media pembelajaran dengan *power point* terhadap pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria di SMK Negeri 1 Pengasih”

D. Pembahasan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian telah diperoleh hasil-hasil pengujian statistik berupa temuan yang dapat menjawab rumusan masalah. Faktor utama yang diamati pada penelitian ini adalah pencapaian kompetensi siswa pada materi pembuatan pola kemeja pria. Pencapaian kompetensi siswa yang diamati dalam pembelajaran adalah *pretest* dan *posttest* siswa sudah mencapai dan memenuhi nilai KKM atau belum memenuhi, sehingga dapat diamati apakah pembelajaran pembuatan pola kemeja pria pada kompetensi dasar merubah pola dasar sesuai dengan gambar busana dengan menggunakan media pembelajaran dengan *power point* dapat dikatakan berhasil jika pencapaian kompetensi setelah menggunakan media pembelajaran dengan *power point* lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran dengan *power point* pada proses pembelajaran. Dalam penelitian ini pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan *power point*. Selain menggunakan media pembelajaran, guru dalam penyampaian materi juga menggunakan media penunjang proses belajar mengajar yaitu job sheet.

Penggunaan media pembelajaran dengan *power point* pada penyampaian materi pembelajaran dan media pembelajaran yang lain sebagai penunjang pembelajaran diharapkan siswa lebih memahami secara jelas dan dapat melakukan penyelesaian pembuatan pola kemeja pria dengan benar sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan. Setelah digunakan media pembelajaran dengan *power point* diperoleh rata-rata nilai (*mean*) sebesar

86,34 dan seluruh siswa memiliki nilai dengan kategori lulus atau memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)

Pengaruh penggunaan media pembelajaran dengan *power point* terhadap pencapaian kompetensi siswa didapatkan dari membandingkan hasil belajar siswa atau nilai siswa sebelum menggunakan media pembelajaran dengan *power point* dengan nilai siswa setelah menggunakan media pembelajaran dengan *power point*.

Hasil yang diperoleh sebelum menggunakan media pembelajaran dengan *power point* rata-rata nilai (*Mean*) siswa sebesar 75,50 dan ada beberapa siswa masih belum memenuhi nilai KKM sehingga siswa tersebut belum lulus atau tuntas dalam pembelajaran pembuatan pola kemeja pria. Pembahasan selanjutnya yang akan dilakukan adalah mengenai perbedaan pencapaian kompetensi sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran dengan *power point* adalah sebagai berikut:

1. Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran dengan *power point* diperoleh media tertinggi sebesar 80, nilai terendah 69 dan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 75.50. Dari *pretest* yang telah dilakukan penilaian yang diperoleh dari penjumlahan bobot skor masing-masing aspek penilaian dan diperoleh nilai tertinggi 80. Pada *pretest* ini diketahui terdapat 22 dari 32 siswa (68,75%) digolongkan pada kategori lulus dan 10 dari 32 siswa (31.25%) digolongkan pada kategori belum lulus. Dengan kata lain pencapaian

kompetensi sebelum menggunakan media pembelajaran dengan *power point* hanya sebesar 68,75%.

2. Setelah Perlakuan (*Posttest*)

Setelah diberikannya perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran dengan *power point* pada kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi sebesar 90, nilai terendah sebesar 80 dan nilai rata-rata (mean) sebesar 86,34.

Dalam proses belajar mengajar siswa sangat memperhatikan guru, memanfaatkan media dengan baik dan lebih aktif dalam belajar. Kompetensi pembuatan pola kemeja pria setelah menggunakan media pembelajaran dengan *power point* langsung diperoleh hasil 32 siswa dalam kategori lulus dan tidak ada yang dikategorikan belum lulus dengan kata lain pencapaian kompetensi mencapai 100%.

3. Pengaruh Media Pembelajaran dengan *Power Point* Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Kemeja Pria Di SMK Negeri 1 Pengasih

Pengaruh media pembelajaran dengan *power point* terhadap pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria dapat diketahui dengan membandingkan hasil belajar atau nilai *pretest* (sebelum menggunakan media pembelajaran dengan *power point*) dan *posttest* (setelah menggunakan media pembelajaran dengan *power point*).

Hasil analisis uji t pada penelitian ini diperoleh $t = -49.184$ dengan $dk = 31$ dan $P = 0.000$. Karena nilai $-t_{hitung} < -t_{tabel} (-49.184 - 2.040)$ maka H_0 ditolak dan nilai $P < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian, hasil uji t menunjukkan terdapat pengaruh media pembelajaran dengan *power point* terhadap pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria di SMK Negeri 1 Pengasih.

Jumlah siswa yang mencapai nilai KKM setelah menggunakan media pembelajaran dengan *power point* 100% tuntas atau lulus (kompeten) yaitu 32 siswa dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 80 dan rata-rata nilai siswa 86,34. Sedangkan sebelum menggunakan media pembelajaran dengan *power point* diperoleh 68,75% lulus dan 31.25% belum lulus dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 69 dan rata-rata nilai sebesar 75,50. Terdapat 10 siswa sebelum menggunakan media pembelajaran dengan *power point* memiliki nilai dibawah KKM dan masih perlu melakukan perbaikan.

Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dengan *power point* dapat meningkatkan pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria, dikarenakan guru dalam penyampaian materi menggunakan media yang menarik sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar di kelas. Hal ini membuat siswa lebih menarik, memahami materi dengan jelas dan mengetahui bagaimana cara membuat pola kemeja pria dengan benar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan pola kemeja pria sebelum menggunakan media pembelajaran dengan *power point* sebesar 68,75% atau 23 siswa yang memenuhi KKM sedangkan 31,25% atau 10 siswa belum memenuhi KKM, dengan nilai tertinggi 80, nilai terendah 69, dan rata-rata nilai sebesar 75,50 dengan nilai KKM sebesar 73.
2. Pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria setelah menggunakan media pembelajaran dengan *power point* 100% siswa sudah memenuhi nilai KKM diperoleh rincian nilai tertinggi 90, nilai terendah 80, dan rata-rata 84,36 dengan nilai KKM sebesar 73.
3. Ada pengaruh menggunakan media pembelajaran dengan *power point* yang ditunjukkan oleh hasil uji t diperoleh $t = -49.184$ dengan $dk = 31$ dan $P = 0.000$. Karena nilai $-t_{hitung} < -t_{tabel} (-49.184 < -2.040)$ maka H_0 ditolak dan nilai $P < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, hasil uji t menunjukkan terdapat pengaruh media *animations power point* terhadap pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria di SMK Negeri 1 Pengasih.

B. Implikasi

Analisis data-data hasil penelitian diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan antara pencapaian kompetensi siswa yang menggunakan media pembelajaran dengan *power point*. Penilaian pembuatan pola kemeja pria pada mata pelajaran kompetensi kejuruan digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dan identifikasi kesulitan-kesulitan pembelajaran yang selanjutnya berguna untuk dijadikan acuan dalam penyelesaian suatu permasalahan pembelajaran serta untuk menentukan langkah perbaikan yang lebih baik.

Kompetensi siswa yang baik perlu dipertahankan dan dapat lebih ditingkatkan, begitu pula untuk kompetensi yang kurang baik, sehingga kompetensi siswa dapat tercapai dan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran kompetensi kejuruan. Hasil penelitian terdapat pengaruh media pembelajaran dengan *power point* terhadap pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria pada mata pelajaran kompetensi kejuruan siswa X di SMK Negeri 1 Pengasih tentunya dengan bantuan media *job sheet*. Maka suatu media pendidikan dalam kaitannya dengan hasil belajar/kompetensi siswa perlu diperhatikan guna perbaikan proses pembelajaran kedepannya yang dilakukan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran dengan *power point* ini dapat digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran pembuatan pola kemeja pria dan dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran kompetensi kejuruan atau mata pelajaran lain yang bersifat teori dan praktek

di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) karena dapat mempengaruhi kompetensi siswa menjadi lebih baik.

C. Saran

1. Media pembelajaran dengan *power point* dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kompetensi siswa pada mata pelajaran kompetensi kejuruan atau mata pelajaran lain, sehingga siswa diharapkan tidak akan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran teori maupun praktek.
2. Penggunaan media pembelajaran dengan *power point* dapat mendukung kegiatan belajar mengajar sehingga kompetensi dapat tercapai dengan maksimal yaitu 100%. Peneliti menyarankan agar penggunaan media pembelajaran dengan *power point* dapat dijadikan referensi guru dalam proses kegiatan belajar mengajar baik teori maupun praktek.

D. Keterbatasan Penelitian

1. Adanya faktor pengulangan materi yang disampaikan pada waktu penelitian yaitu pengambilan data *pretes* dan *posttest* sehingga dapat mempengaruhi ketuntasan pencapaian nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).
2. Adanya faktor bantuan *job sheet* yang menyertai penelitian sehingga hasil yang dicapai tidak semata-mata dari pengaruh penggunaan media pembelajaran dengan *power point*.

3. Pada penelitian ini menggunakan sampel jenuh artinya pemberian perlakuan (*treatment*) dilakukan pada sampel yang sama sehingga tidak adanya kelas kontrol/kelas pembanding

DAFTAR PUSTAKA

Dari buku

- Andi Prastowo. (2011). *Memahami Metode-Metode Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Dwi Priyatno. (2011). *Buku Saku Analisis Data SPSS*. Yogyakarta : PT Buku Seru
- Enterprise, Jubilee. (2011). *Power Point First Class*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Ernawati, dkk (2008). *Tata Busana Untuk SMK Jilid 2*. Semarang: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Imam Ghozali. (2008). *Desain Penelitian Eksperimental*. Semarang: UNDIP
- Lee, Christopher. (2011). *175 Tip Profesional Power Point*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Mangkulo, Hengky Alexander & Winpec Solution. (2011). *Aplikasi Belajar Interaktif Dengan Power Point*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Priyanto, (2009). *Desain Visual Presentasi Multimedia*. Yogyakarta: UNY Press
- Saifudin Azwar. (2011). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- _____. (2011). *Sikap Manusia Teori Dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sri Wening. 1996. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta
- Sudjana (2002). *Metoda Statistika*. Bandung: PT. Tarsito Bandung
- Sudjana Nana dan ibrahim (2010). *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: IKIP BANDUNG

- Sugihartono dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2010). *Statistika Untuk Penenelitian*. Bandung: Alfabeta
- _____. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung : Alfabeta
- Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompeteksi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Widjiningsih dkk. (1994). *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta FPTK IKIP.
- Wina Sanjaya. (2009). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Yongky Safanayong. (2006). *Desain Komunikasi Visual terpadu*. Jakarta : Arte Intermedia

Dari Internet

- Aaghien. (2009). *Macam-macam Teori Belajar*. Diakses dari <http://aaghien.wordpress.com/2009/05/28/macam-macam-teori-belajar/> pada tanggal 25 Maret 2012 jam 17.19
- Admin. (2010). *Macam-macam teori Belajar*. Diakses dari <http://belajarpsikologi.com/macam-macam-teori-belajar/> pada tanggal 25 Maret 2012 jam 17.18
- Babam Suryaman. (2011). *Makalah Psikologi Teori Belajar Menurut Pavlov*. Diakses dari <http://www.kosmaext2010.com/makalah-psikologi-belajar-teori-belajar-menurut-pavlov.php> pada tanggal 19 maret 2012 jam 10.24
- Bedande. (2012). *Teori Perubahan Tingkah Laku*. Diakses dari <http://bedande.blogspot.com/2012/01/teori-perubahan-perilaku.html> pada tanggal 25 maret 2012. Jam 17.27
- Dacostume. *Definisi Kemeja*. Diakses dari <http://www.dacostume.com/tag/definisi-kemeja/> pada tanggal 16 maret 2012 jam 06.39

- Devid Haryalesmana. (2009). *Pengertian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://guruit07.blogspot.com/2009/01/pengertian-media-pembelajaran.html> pada tanggal 25 maret 2012 jam 09.55
- Heni, Purwansih. (2009). *Pengertian Pesan Informasi Data*. Diakses dari <http://henypurwaningsih.blogspot.com/2009/11/pengertian-pesan-informasi-data.html> pada tanggal 01 april 2012, Jam 7. 28 WIB.
- Husamah. (2010). *Makalah Komponen Pembelajaran*. Diakses dari <http://husamah.staff.umm.ac.id/files/2010/03/MakaLah-KomponenPembeLajaran.pdf> pada tanggal 25 Agustus 2012, Jam 09.00 WIB.
- Imelly. (2009). *Cara Mengolah Animasi*. Diakses dari <http://computer1001.blogspot.com/2009/03/cara-mengolah-animasi-di-powerpoint.html> pada tanggal 25 Maret 2012 pukul15.35
- Irma. (2010). *Komponen-Komponen Pembelajaran*. Diakses dari <http://kuliahpunya.blogspot.com/2009/12/komponen-komponen-pembelajaran.html> pada tanggal 25 Agustus 2012. Jam 08.04 WIB
- Lee, Grace. (2009). *Teori Behaviorisme*. Diakses dari <http://www.scribd.com/doc/21251076/TEORI-BEHAVIORISME> pada tanggal 19 maret 2012 jam 09.45
- Lesia Mutiara. (2011). *Media Komunikasi*. Diakses dari <http://hiburan.kompasiana.com/televisi/2011/01/15/media-komunikasi/>, pada tanggal 25 maret 2012. Jam 11.53).
- Nn. (2009). *Pengertian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://guruit07.blogspot.com/2009/01/pengertian-media-pembelajaran.html>. Pada tanggal 25/03/2012 jam 09.55).
- Nn. (2012). *Teori perubahan Perilaku*. Diakses dari <http://bedande.blogspot.com/2012/01/teori-perubahan-perilaku.html> pada tanggal 25 maret 2012. jam17.27
- Sambas Ali Muhidin. (2012). *Konsep Pendidikan Kejuruan*. Diakses dari <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Y7QDoNGbgUoJ:sambasalim.com/pendidikan/konsep-pendidikan-kejuruan.html+&cd=1&hl=id&ct=clnk&gl=id> pada tanggal 14 maret 2012 jam 08.27
- Subhan Sabri. (2010). *Teori-teori Belajar Proses Perubahan*. Diakses dari <http://subhanshabri.blogspot.com/2010/04/teori-teori-belajar-proses-perubahan.html> pada tanggal 25 maret 2012 jam 17.25

LAMPIRAN 1

Instrumen Penelitian

Kisi-kisi Instrumen Penilaian

Instrumen Penelitian	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Sumber Data	Metode Pengumpulan data
Unjuk kerja kompetensi membuat pola busana secara konstruksi	1) Mempersiapkan alat dan bahan	1. Menyiapkan alat 2. Menyiapkan bahan 3. K3 1) Kebersihan tangan 2) Sikap duduk 3) Penempatan alat 4) Penggunaan alat	Alat : Penggaris pola Skala Pensil 2B Karet penghapus Pensil merah biru Lem Rautan pensil Bahan : Buku kostum/buku pola Kertas dorslag merah biru Siswa menjaga kebersihan tangan, sikap duduk dan menyiapkan penempatan alat serta menggunakan peralatan	Siswa	Observasi
	2) Pelaksanaan/ proses	1. Menyiapkan ukuran tubuh 2. Membuat pola kemeja sesuai dengan urutan dan langkah kerja	Siswa menyiapkan ukuran tubuh sesuai dengan ketentuan, antara lain: Panjang kemeja Lingkar badan Panjang punggung Lebar punggung Panjang punggung Lingkar leher Panjang lengan Lingkar lengan Lingkar manset Lebar manset Siswa membuat pola kemeja pria sesuai dengan prosedur pembuatan, antara lain : Membuat pola kemeja bagian muka Membuat pola kemeja bagian belakang Membuat pola lengan kemeja Membuat pola board dan kerah Membuat pola manset Membuat pola klep manset		
	3) Hasil	1. Hasil unjuk kerja membuat pola kemeja pria	Guru memberikan evaluasi, dan mengecek satu persatu hasil unjuk kerja siswa. kriteria penilaiannya yaitu: Ketepatan ukuran pola Kelengkapan pola Kelengkapan tanda pola Keterangan pola Keluwes bentuk pola Kebersihan Kerapian		
Pendapat siswa tentang pengaruh <i>Animations power point</i>	Persepsi siswa tentang pengaruh <i>Animations power point</i>	Aspek materi Aspek media	Cangkupan materi Akurasi materi Memudahkan siswa pelajaran Memudahkan siswa dalam pemahaman materi	Siswa	Angket

Kriteria penilaian unjuk kerja

Pernyataan	Indikator keberhasilan	Bobot	Kriteria				Kriteria Penelitian
			0,00 -6,99	7,00 -7,99	8,00 -8,99	9,00 -10,0	
1) Mempersiapkan alat dan bahan	1. Kelengkapan mencakup: Alat: 1) Penggaris pola 2) Skala 3) Pensil 2B 4) Karet Penghapus 5) Pensil merah biru 6) Lem 7) Rautan pensil 2. Bahan: 1) Buku kostum/buku pola 2) Kertas merah biru	10 %					Skor 9,00-10,0 : membawa semua peralatan yang akan digunakan dalam pembuatan kemeja Skor 8,00-8,99 : membawa delapan jenis peralatan yang akan digunakan dalam pembuatan kemeja Skor 7,00-7,99 : membawa tujuh jenis peralatan yang akan digunakan dalam pembuatan kemeja Skor 0,00-6,99 : membawa enam jenis peralatan yang akan digunakan dalam pembuatan kemeja
	3. K3, mencakup : 1) Kebersihan tangan 2) Sikap duduk 3) Penempatan alat 4) Penggunaan alat						Skor 9,00-10,0 : siswa menjaga kebersihan tangan, sikap duduk, penempatan alat, dan penggunaan alat dengan baik. Skor 8,00-8,99 : siswa menjaga kebersihan tangan, penempatan alat namun tidak menggunakan peralatan dengan baik. Skor 7,00-7,99 : siswa menjaga kebersihan tangan, tempat duduk namun tidak melakukan penempatan dan penggunaan alat dengan baik. Skor 0,00-6,99 : siswa tidak menjaga kebersihan tangan, sikap du-duk, penempatan alat dan pengguna-an alat.
2) Proses	Proses pelaksanaan mencakup: 1) Menyiapkan ukuran badan 2) Membuat pola kemeja pria sesuai dengan urutan dan langkah kerja	50 %					Skor 9,00-10 :siswa menyiapkan ukuran badan dan membuat pola kemeja pria dengan baik dan benar Skor 8,00-8,99 : siswa menyiapkan ukuran badan dan membuat pola kemeja pria dengan baik namun ada kekurangan. Skor 7,00-7,99 : Siswa menyiapkan ukuran badan namun dapat membuat pola kemeja dan ada kesalahan Skor 0,00-6,99 : siswa menyiapkan ukuran badan dan tidak dapat membuat pola kemeja pria dengan baik dan benar
3) Hasil	a. Pola, kriterianya: 8) Ketepatan ukuran pola 9) Kelengkapan pola 10) Kelengkapan tanda pola 11) Keterangan pola 12) Keluwesan bentuk pola 13) Kebersihan 14) Kerapian	40%					Skor 9,00-10 : membuat pola kemeja yang memenuhi semua kriteria Skor 8,00-8,99 : membuat pola kemeja namun hanya enam kriteria yang terpenuhi Skor 7,00-7,99 : membuat pola kemeja namun hanya lima kriteria yang terpenuhi Skor 0,00-6,99 : membuat pola kemeja namun hanya empat kriteria yang terpenuhi.

LAMPIRAN 2

Validitas dan Reabilitas



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
Alamat. Kampus FT-UNY Karangmalang, Yogyakarta

Hal : Permohonan menjadi Validator

Kepada

Yth. Nanie Asri Yulianti, M. Pd

Di Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan Hormat,

Dalam rangka melakukan uji validasi instrumen penelitian skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media *Animations Power Point* Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Kemeja Pria Di SMK Negeri 1 Pengasih”**. Pada mata pelajaran kompetensi kejuruan kelas X , maka saya:

Nama : Asri Rahayu
Nim : 08513244016
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Pembimbing : Widyabakti Sabatari, M. Sn

Dengan ini saya mohon kepada ibu bersedia untuk mengadakan validasi terhadap instrumen penelitian dalam tuags akhir skripsi saya.

Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas kerjasama, perhatian dan kesedian ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, April 2012

Mengetahui,

Dosen pembimbing

Pemohon

Widyabakti Sabatari, M. Sn

19611015 198702 2 001

Asri Rahayu

08513244016

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Pengaruh Media *Animations Power Point* Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Kemeja Pria Di Smk Negeri 1 Pengasih

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Kelas / Semester : X/2
Standar Kompetensi : Membuat Pola Busana Dengan Teknik Konstruksi
Kompetensi Dasar : Menguraikan macam-macam teknik membuat pola secara konstruksi
Peneliti : Asri Rahayu
Ahli Materi : Nanie Asri Yulianti, M. Pd
Nip : 19580727 198503 2 002
Tanggal :

A. Petunjuk

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli materi
2. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan A, B, C, D, E yang disediakan sesuai dengan keyakinan masing-masing untuk penilaian skripsi “Pengaruh Media *Animations Power Point* Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Kemeja Pria Di SMK Negeri 1 Pengasih” yang disusun oleh Asri Rahayu.

Keterangan :

A = sangat layak

B = layak

C = cukup layak

D = tidak layak

E = sangat tidak layak

No	Butir peilaian	A	B	C	D	E
1	Kesesuaian silabus dengan mata pelajaran	✓				
2	Kejelasan materi sesuai dengan kompetensi	✓				

3. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang disediakan

B. Penilaian

No	Butir peilaian	A	B	C	D	E
1	Kesesuaian silabus dengan mata pelajaran					
2	Kejelasan materi sesuai dengan kompetensi					
3	Materi disusun sesuai dengan mata pelajaran membuat pola busana					
4	Kelengkapan materi					
5	Penulisan materi sesuai dengan format buku materi pembelajaran					
6	Keruntutan dan kejelasan materi					
7	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>microsoft power point</i> memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran					
8	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>microsoft power point</i> memudahkan siswa dalam proses pembelajaran					
9	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>microsoft power point</i> memudahkan siswa dalam memahami materi yang dsampaikan					
10	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>microsoft power point</i> siswa membantu dalam proses pembelajaran.					

C. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan sebagai penelitian
2. Layak digunakan sebagai penelitian dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan sebagai penelitian

Validator

Nanie Asri Yuliati, M. Pd
19580727 198503 2 002

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama :

Nip :

Menyatakan bahwa materi pelajaran membuat pola busana dengan teknik konstruksi sebagai hasil dari skripsi dengan judul “**Pengaruh Media *Animations Power Point* Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Kemeja Pria Di SMK Negeri 1 Pengasih**” dari mahasiswa:

Nama : Asri Rahayu

Nim : 08513244016

Telah (siap/ belum)* diujicobakan dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1.
2.
3.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai mana mestinya

Yogyakarta, April 2012

Nanie Asri Yuliati, M. Pd

19580727 198503 2 002

*) coret yang tidak perlu



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
Alamat. Kampus FT-UNY Karangmalang, Yogyakarta

Hal : Permohonan menjadi Validator

Kepada

Yth. Sri Mulatsih, S. Pd

Di Smk Negeri 1 Pengasih

Dengan Hormat,

Dalam rangka melakukan uji validasi instrumen penelitian skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media *Animations Power Point* Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Kemeja Pria Di SMK Negeri 1 Pengasih”**. Pada mata pelajaran kompetensi kejuruan kelas X , maka saya:

Nama : Asri Rahayu

Nim : 08513244016

Prodi : Pendidikan Teknik Busana

Pembimbing : Widyabakti Sabatari, M. Sn

Dengan ini saya mohon kepada ibu bersedia untuk mengadakan validasi terhadap instrumen penelitian dalam tuags akhir skripsi saya.

Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas kerjasama, perhatian dan kesedian ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, April 2012

Mengetahui,

Dosen pembimbing

Pemohon

Widyabakti Sabatari, M. Sn

19611015 198702 2 001

Asri Rahayu

08513244016

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Pengaruh Media *Animations Power Point* Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Kemeja Pria Di SMK Negeri 1 Pengasih

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Kelas / Semester : X/2
Standar Kompetensi : Membuat Pola Busana Dengan Teknik Konstruksi
Kompetensi Dasar : Menguraikan macam-macam teknik membuat pola secara konstruksi
Peneliti : Asri Rahayu
Ahli Materi : Sri Mulatsih, S. Pd
Nip : 19760313 200801 2008
Tanggal :

A. Petunjuk

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli materi
2. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan A, B, C, D, E yang disediakan sesuai dengan keyakinan masing-masing untuk penilaian skripsi “Pengaruh Media *Animations Power Point* Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Kemeja Pria Di SMK Negeri 1 Pengasih” yang disusun oleh Asri Rahayu.

Keterangan :

A = sangat layak

B = layak

C = cukup layak

D = tidak layak

E = sangat tidak layak

No	Butir peilaian	A	B	C	D	E
1	Kesesuaian silabus dengan mata pelajaran	✓				
2	Kejelasan materi sesuai dengan kompetensi	✓				

3. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang disediakan

B. Penilaian

No	Butir peilaian	A	B	C	D	E
1	Kesesuaian silabus dengan mata pelajaran					
2	Kejelasan materi sesuai dengan kompetensi					
3	Materi disusun sesuai dengan mata pelajaran membuat pola busana					
4	Kelengkapan materi					
5	Penulisan materi sesuai dengan format buku materi pembelajaran					
6	Keruntutan dan kejelasan materi					
7	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>microsoft power point</i> memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran					
8	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>microsoft power point</i> memudahkan siswa dalam proses pembelajaran					
9	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>microsoft power point</i> memudahkan siswa dalam memahami materi yang dsampaikan					
10	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>microsoft power point</i> siswa membantu dalam proses pembelajaran.					

C. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan sebagai penelitian
2. Layak digunakan sebagai penelitian dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan sebagai penelitian

Validator

Sri Mulatsih, S. Pd
19760313 200801 2008

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama :

Nip :

Menyatakan bahwa materi pelajaran membuat pola busana dengan teknik konstruksi sebagai hasil dari skripsi dengan judul “**Pengaruh Media *Animations Power Point* Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Kemeja Pria Di SMK Negeri 1 Pengasih**” dari mahasiswa:

Nama : Asri Rahayu

Nim : 08513244016

Telah (siap/ belum)* diujicobakan dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1.
2.
3.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai mana mestinya

Yogyakarta, April 2012

Sri Mulatsih, S. Pd

19760313 200801 2008

*) coret yang tidak perlu



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
Alamat. Kampus FT-UNY Karangmalang, Yogyakarta

Hal : Permohonan menjadi Validator

Kepada

Yth. Prapti Karomah, M. Pd

Di Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan Hormat,

Dalam rangka melakukan uji validasi instrumen penelitian skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media *Animations Power Point* Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Kemeja Pria Di SMK Negeri 1 Pengasih”**. Pada mata pelajaran kompetensi kejuruan kelas X , maka saya:

Nama : Asri Rahayu
Nim : 08513244016
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Pembimbing : Widyabakti Sabatari, M. Sn

Dengan ini saya mohon kepada ibu bersedia untuk mengadakan validasi terhadap instrumen penelitian dalam tuags akhir skripsi saya.

Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas kerjasama, perhatian dan kesedian ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, April 2012

Mengetahui,

Dosen pembimbing

Pemohon

Widyabakti Sabatari, M. Sn
19611015 198702 2 001

Asri Rahayu
08513244016

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Pengaruh Media *Animations Power Point* Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Kemeja Pria Di SMK Negeri 1 Pengasih

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Kelas / Semester : X/2
Standar Kompetensi : Membuat Pola Busana Dengan Teknik Konstruksi
Kompetensi Dasar : Menguraikan macam-macam teknik membuat pola secara konstruksi
Peneliti : Asri Rahayu
Ahli Media : Prapti Karomah, M. Pd
Nip : 19501120 197903 2 001
Tanggal :

A. Petunjuk

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli media
2. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan A, B, C, D, E yang disediakan sesuai dengan keyakinan masing-masing untuk penilaian skripsi “Pengaruh Media *Animations Power Point* Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Kemeja Pria Di SMK Negeri 1 Pengasih” yang disusun oleh Asri Rahayu.

Keterangan :

A = sangat layak

B = layak

C = cukup layak

D = tidak layak

E = sangat tidak layak

No	Butir peilaian	A	B	C	D	E
1	Kesesuaian silabus dengan mata pelajaran	✓				
2	Kejelasan materi sesuai dengan kompetensi	✓				

3. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang disediakan

B. Penilaian

No	Butir peilaian	A	B	C	D	E
1	Ketepatan objek yang dipakai					
2	Ketepatan suatu konsep atau topik pembelajaran					
3	Hubungan antar bagian dari konsep					
4	Penggunaan huruf calibri					
5	Ketepatan penggunaan banyaknya tipe ukuran huruf					
6	Ketepatan penambahan huruf kapital					
7	Ketepatan pemilihan warna untuk huruf					
8	Penggunaan ukuran huruf sesuai dengan standar					
9	Ketepatan pemakaian spasi antar baris					
10	Ketepatan jumlah kata dalam setiap halaman <i>slide</i>					
11	Kesesuaian dalam satu slide					
12	Kesederhanaan teks atau gambar yang tampak pada slide					
13	Peraturan tata letak dalam tampilan					
14	Penggunaan efek-efek animasi pada presentasi					
15	Tampilan keseluruhan media					

C. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan sebagai penelitian
2. Layak digunakan sebagai penelitian dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan sebagai penelitian

Validator

Prapti Karomah, M. Pd
19501120 197903 2 001

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama :

Nip :

Menyatakan bahwa media pelajaran membuat pola busana dengan teknik konstruksi sebagai hasil dari skripsi dengan judul “**Pengaruh Media *Animations Power Point* Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Kemeja Pria Di SMK Negeri 1 Pengasih**” dari mahasiswa:

Nama : Asri Rahayu

Nim : 08513244016

Telah (siap/ belum)* diujicobakan dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1.
2.
3.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai mana mestinya

Yogyakarta, April 2012

Prapti Karomah, M. Pd
19501120 197903 2 001

*) coret yang tidak perlu



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
Alamat. Kampus FT-UNY Karangmalang, Yogyakarta

Hal : Angket Penelitian

Kepada:

Siswa-siswi kelas X Jurusan Tata Busana
SMK Negeri 1 Pengasih

Dengan segala kerendahan hati, perkenankan saya memohon bantuan anda meluangkan waktu untuk mengisi angket penelitian ini di sela kesibukan kegiatan sekolah. Angket ini dimaksudkan untuk memperoleh data tentang **“Pengaruh Media Animations Power Point Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Kemeja Pria Di SMK Negeri 1 Pengasih”**. Angket ini hanya untuk kepentingan ilmu semata dan tidak ada pengaruhnya bagi penilaian guru terhadap siswa.

Untuk mengisi angket ini, anda dipersilahkan membaca petunjuk yang telah disediakan dan mengikuti ketentuan sebagai berikut:

1. Isilah identitas siswa secara lengkap
2. Baca dan pahami pernyataan sebelum menjawab
3. Jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan sesungguhnya dan sesuai dengan keyakinan anda sendiri.
4. Setiap jawaban tidak ada yang salah dan jawaban yang terbaik adalah jawaban yang sesuai dengan keadaan sesungguhnya
5. Apabila telah selesai periksa kembali apabila ada pernyataan yang belum terisi atau terlewat

Ketulusan dan kesungguhan anda dalam memberikan jawaban apa adanya sangat saya harapkan. Atas bantuan dan kerjasama yang baik ini, saya mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta, April 2012

Hormat Penulis

Asri Rahayu

**PENGARUH MEDIA *ANIMATIONS POWER POINT* TERHADAP
PENCAPAIAN KOMPETENSI PEMBUATAN POLA KEMEJA
PRIA DI SMK NEGERI 1 PENGASIH**

A. Identitas Pribadi

Nama :

Kelas :

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulis data diri anda pada tempat yang telah tersedia
2. Bacalah angket penelitian ini dengan seksama
3. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda
4. Bila telah selesai mengisi lembar angket, mohon segera dikembalikan
5. Selamat mengisi, terima kasih atas partisipasi angket penelitian ini

Petunjuk Pengisian: pilihlah jawaban dengan cara memberikan *checklist* (✓) pada kolom pilihan yang tersedia. Dengan ketentuan sebagai berikut:

A: Sangat Setuju

B : Setuju

C : Kurang Setuju

D : Tidak Setuju

E: Sangat Tidak Setuju

Contoh:

No	Butir Penilaian	A	B	C	D	E
1	Objek gambar yang dipakai dapat dipahami	✓				
2	Tampilan gambar sesuai dengan materi pelajaran		✓			
3	Menggunakan warna yang cerah untuk membangkitkan semangat	✓				

B. Penilaian

No	Butir Penilaian	A	B	C	D	E
1	Objek gambar yang dipakai dapat dipahami					
2	Topik pelajaran sudah sesuai dengan materi pelajaran					
3	Tampilan gambar sesuai dengan materi pelajaran					
4	Menggunakan model huruf yang mudah dibaca					
5	Menggunakan ukuran huruf yang bervariasi pada tempat yang diinginkan					
6	Menggunakan huruf kapital pada tempat yang tepat					
7	Menggunakan warna biru pada penulisan materi					
8	Ukuran huruf yang dipakai dapat dilihat oleh semua siswa					
9	Jarak penulisan antara baris atas dan bawahnya menggunakan spasi					
10	Materi yang ditampilkan sudah lengkap					
11	Menggunakan satu slide untuk satu jenis materi					
12	Dalam satu slide sudah mencakup teks dan gambar					
13	Teks atau gambar dalam slide cukup sederhana sehingga mudah dipahami					
14	Letak teks dan gambar sudah teratur					
15	Jumlah teks seimbang dengan jumlah gambar					
16	Tampilan gambar dalam <i>slide</i> menarik					
17	Menggunakan warna yang cerah untuk membangkitkan semangat					
18	Perpaduan teks dan latar belakang, saling berlawanan (kontras)					
19	Menggunakan gambar yang disesuaikan dengan objek gambar, misalnya sejuk dengan warna biru dan sebagainya					
20	Penggunaan animasi yang menarik untuk memperjelas materi					

LAMPIRAN 3

Silabus, RPP, Job Sheet, Materi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Tahun Pelajaran	: 2011/ 2012
Sekolah	: SMK Negeri 1 Pengasih
Mata Pelajaran	: Kompetensi Kejuruan
Kelas / Program	: X / Busana Butik
Pertemuan	: 1
Alokasi Waktu	: 6 x 45 menit
Standar Kompetensi	: Membuat Pola Busana dengan Teknik Konstruksi
Kompetensi Dasar	: Merubah Pola Dasar Sesuai dengan Gambar Busana
Tema	: Membuat Pola Kemeja Pria
Indikator	:
	<ol style="list-style-type: none">1. Peralatan gambar pola dan tempat kerja disiapkan sesuai dengan standar ergonomis (disiplin, kreatif, mandiri, toleransi, tanggung jawab)2. Pola dibuat sesuai dengan gambar dan ukuran badan dengan menggunakan alat gambar pola yang tepat (tanggung jawab, mandiri)

I. Tujuan Pembelajaran

A. Tujuan Akhir Pembelajaran

Peserta didik mampu membuat pola kemeja pria sesuai dengan gambar dengan keberhasilan 96% bila diterapkannya teknik membuat pola kemeja pria berdasarkan langkah kerja pembuatan pola.

B. Tujuan Antara

peserta didik memiliki kemampuan :

1. Menyiapkan peralatan gambar pola dan tempat kerja sesuai standar ergonomis
2. Membuat pola sesuai dengan gambar dan ukuran badan dengan menggunakan alat gambar pola yang tepat

II. Materi Pembelajaran

A. Persiapan alat dan tempat kerja

B. Menggambar pola kemeja pria sesuai dengan gambar

1. Menggambar pola kemeja bagian muka
2. Menggambar pola kemeja bagian belakang
3. Menggambar pola lengan kemeja
4. Menggambar pola board dan kerah
5. Menggambar pola saku kemeja
6. Menggambar pola manset
7. Menggambar pola klep manset

III. Metode Pembelajaran

- A. Tanya jawab
- B. Praktik / Unjuk kerja
- C. Demonstrasi

IV. Strategi Pembelajaran

Pertemuan I

A. Kegiatan awal

1. Menjelaskan topik dan tujuan kompetensi
2. Mereview pengetahuan peserta didik tentang pola
3. Menjelaskan strategi pembelajaran
4. Persiapan peralatan gambar pola dan tempat kerja sesuai standar ergonomis

B. Kegiatan inti

Eksplorasi

1. Peserta didik mencermati desain kemeja pria
2. Peserta didik mengidentifikasi peralatan gambar pola dan tempat kerja

Elaborasi

1. Peserta didik menyiapkan peralatan gambar pola sesuai kebutuhan
2. Peserta didik menggambar pola kemeja pria

Konfirmasi

1. Peserta didik memperlihatkan pola kemeja pria yang sudah dibuat

C. Kegiatan akhir

1. Peserta didik mengumpulkan hasil pembuatan pola kemeja pria
2. Mengevaluasi hasil pembuatan pola kemeja pria

V. Alat/ Bahan/ Sumber Belajar

A. Alat

1. Penggaris
2. Skala
3. Pensil 2B
4. Karet penghapus
5. Pensil merah biru
6. Lem
7. Rautan

B. Bahan

1. Buku kostum/ buku pola
2. Kertas merah biru (dorslak)

C. Sumber belajar

Ernawati, dkk, Tata Busana Jilid 2

D. Media

Microsoft power point

VI. Penilaian

1. Unjuk kerja

Yogyakarta, April 2012

Guru Pembimbing,

Mahasiswa

Sri Mulatsih, S. Pd
19760313 200801 2008

Asri Rahayu
NIM. 08513244016

JOB SHEET
POLA KEMEJA PRIA

Tahun Pelajaran	: 2011/ 2012
Sekolah	: SMK Negeri 1 Pengasih
Mata Pelajaran	: Kompetensi Kejuruan
Kelas / Program	: X / Busana Butik
Pertemuan	: 1
Alokasi Waktu	: 6 x 45 menit
Standar Kompetensi	: Membuat Pola Busana dengan Teknik Konstruksi
Kompetensi Dasar	: Merubah Pola Dasar Sesuai dengan Gambar Busana
Tema	: Membuat Pola Kemeja Pria
Indikator	:

1. Peralatan gambar pola dan tempat kerja disiapkan sesuai dengan standar ergonomis (disiplin, kreatif, mandiri, toleransi, tanggung jawab)
2. Pola dibuat sesuai ukuran badan dengan menggunakan alat gambar pola yang tepat (tanggung jawab, mandiri)
3. Mengubah pola dasar sesuai gambar busana dan ukuran yang telah ditentukan.

1. Tujuan

Setelah mengikuti pembelajaran membuat pola kemeja pria, diharapkan siswa dapat:

1. Menyiapkan peralatan pola dengan baik dan benar
2. Menyiapkan tempat kerja sesuai dengan standar ergonomis
3. Membuat pola kemeja pria sesuai dengan langkah kerja dengan baik dan benar
4. Merubah pola dasar sesuai dengan desain (Kemeja)

2. Ukuran yang digunakan

1. Panjang kemeja = 75 cm
2. Lingkar badan = 100 cm

3. Rendah bahu = 4 cm
4. Lebar punggung = 42 cm
5. Panjang punggung = 41 cm
6. Lingkar leher = 40 cm
7. Panjang lengan = 60 cm
8. Lingkar lengan = 30 cm
9. Lingkar manset = 20 cm
10. Lebar manset = 3 cm

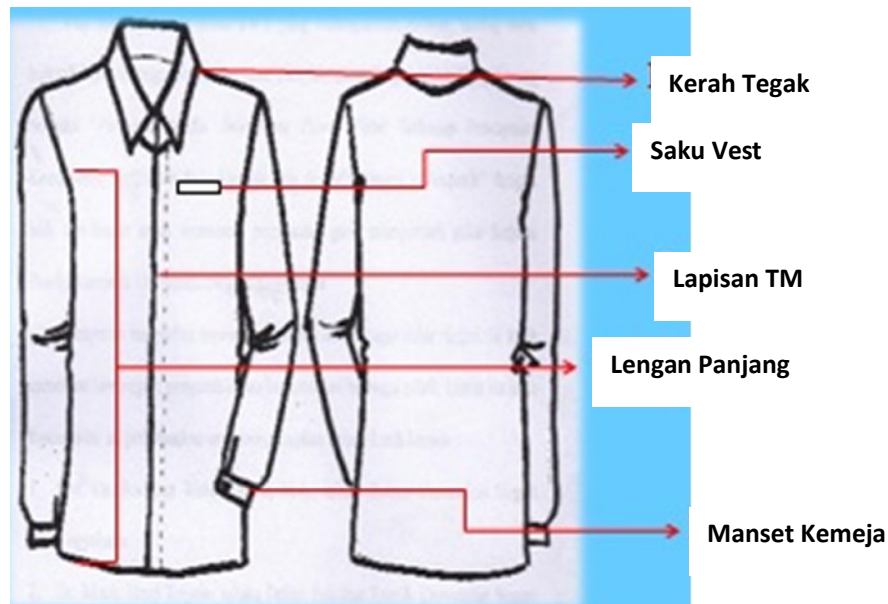
3. Keterangan ukuran

1. Panjang kemeja, diukur dari bahu tertinggi sampai panjang yang sesuai dengan model
2. Lingkar badan, diukur sekeliling badan terbesar di tambah 4 cm
3. Rendah bahu, diukur dari tulang leher belakang sampai batas pertengahan garis bahu pada punggung
4. Lebar punggung, diukur dari pertengahan lingkar kerung lengan kiri sampai batas lingkar kerung lengan sebelah kanan
5. Panjang punggung, diukur dari tulang leher belakang dalam posisi lurus sampai batas pinggang
6. Lingkar leher, diukur sekeliling pangkal leher
7. Panjang lengan, diukur dari bahu terendah sampai panjang lengan
8. Lingkar lengan, diukur sekeliling garis siku selebar ukuran lengan
9. Lingkar manset, diukur lingkar ujung lengan ditambah 3 cm
10. Lebar manset, ukurannya disesuaikan dengan model

4. K3

1. Kebersihan tangan
2. Sikap duduk
3. Penempatan alat
4. Penggunaan alat

5. Desain Kemeja



6. Membuat Pola Kemeja Pria Skala 1: 4

Pola kemeja bagian depan

Keterangan pola :

$A - B = 2 \text{ cm}$

$A - C = \text{ukuran rendah bahu}$

$B - D = \text{ukuran} - \text{panjang punggung} + 1 \text{ cm}$

$B - E = \text{ukuran panjang punggung}$

$A - F = \text{panjang kemeja, setiap titik buat garis bantu (garis putus-putus)}$

$A - a^1 = - \text{lingkar leher} + 1 \text{ cm}$

$A - a = - \text{lingkar leher} + 2 \text{ cm}$

Hubungkan $a - a^1$ dengan garis bantu

$a - a^1 = \text{dibagi dua dinamakan titik g}$

$g - g^1 = 1 - \text{cm}$

hubungkan a dengan a^1 melalui titik g^1 seperti gambar

$$C - I = - \text{lebar punggung} + 1 \text{ cm}$$

Hubungkan titik a ke I menjadi garis bahu

$$I - x = C - D$$

Buat garis vertikal dari x ke I

Garis I dan x dibagi tiga, sepertiga dari x dinamakan titik i

$$i - i^2 = 1 \text{ sampai } 2 \text{ cm}$$

$$D - L = - \text{lingkar badan} + 1 \text{ cm}$$

$$E - K = - \text{lingkar badan} - 1 \text{ cm}$$

$$F - O = D - L \text{ yaitu } - \text{lingkar badan} + 1 \text{ cm}$$

Hubungkan titik I dengan L melalui titik i^2 seperti pada gambar (lingkar kerung lengan depan bagian muka)

Hubungkan L dengan O^1 melalui titik K, seperti pada gambar (sisi badan)

Buat garis $a^1 - F$ dengan garis strip dengan titik berseling (tanda tengah muka)

Hubungkan dari F - O^1 seperti gambar (bawah baju)

$$a^1 - n = F - F^1 \text{ yaitu } 1,5 \text{ cm}$$

hubungkan titik n dengan F^1 dengan garis lurus.

Pola kemeja bagian belakang

Ukuran pola depan dikurangi 1 cm dari tengah muka (untuk pola bagian belakang)

Keterangan pola :

Titik a^1 , D, E dan F adalah pindahan dari pola bagian muka.

Dari titik a ke m diukur sama dengan titik F ke u, yaitu 1 cm

$l - H = 7 \text{ cm}$

$a^1 - Q = 6 \text{ cm}$

Garis MS tegak lurus dengan Garis HS

$S - H^1 = - \text{lebar punggung} + 1 \text{ cm}$

Buat titik t di tengah garis QS

$t - t^1 = 1 - \text{cm}$. Buat garis QS (lingkar leher pola bagian belakang)

$Q - H^1 = \text{garis bahu}$

Hubungkan titik H^1 dengan L melalui titik I(kerung lengan bagian belakang)

$F - U = 1 \text{ cm}$, bentuk garis titik U ke garis sisi badan. Buat titik U dan S dengan garis strip dan titik berselang (TB) pola badan

Pola lengan kemeja

Keterangan pola :

$A - B$ = panjang lengan

$A - C$ = $B - D$, yaitu ukuran rendah punggung

Buat garis empat persegi dengan menghubungkan titik A dengan B, A dengan C, B dengan D, dan C dengan D.

$C - F$ = - ukuran $A - C$

Hubungkan A ke F dengan garis bantu

$A - L$ = - $A - F$

$L - L^1$ = 1- cm

Hubungkan titik A dengan F, melalui L (kerung lengan bagian muka)

Hubungkan titik A dengan F, melalui L^1 (kerung lengan bagian belakang)

$F - E$ = - $F - D$ dikurangi 2 cm

Buat garis horizontal ke garis A dan B, diberi nama titik K

$K - H$ = - ukuran lingkar lengan

$B - D^1$ = - ukuran lingkar ujung lengan dikurangi 2 cm

Hubungkan F dengan D^1 , melalui titik H (sisi lengan muka dan belakang)

$B - B^1$ = 6 cm

$B^1 - B^2$ = 9 cm (belahan ujung lengan kemeja).

Pola board dan kerah kemeja

Pola board dan kerah dibuat menurut lebar kain.

Keterangan pola :

$$A - B = 6 \text{ cm}$$

$$B - C = 4 \text{ cm}$$

$$A - A^1 = 1 \text{ cm, Hubungkan dengan titik F (A - F = } \frac{1}{2} \text{ Lingkar Leher)}$$

$$C - D = \frac{1}{2} \text{ Lingkar Leher. Hubungkan C - D, F ke D}$$

$$B - C = E - D$$

$$B - B^1 = 1 \text{ cm, B - B}^2 = 1 \text{ cm}$$

$$E - E^1 = 2 \frac{1}{2} \text{ cm}$$

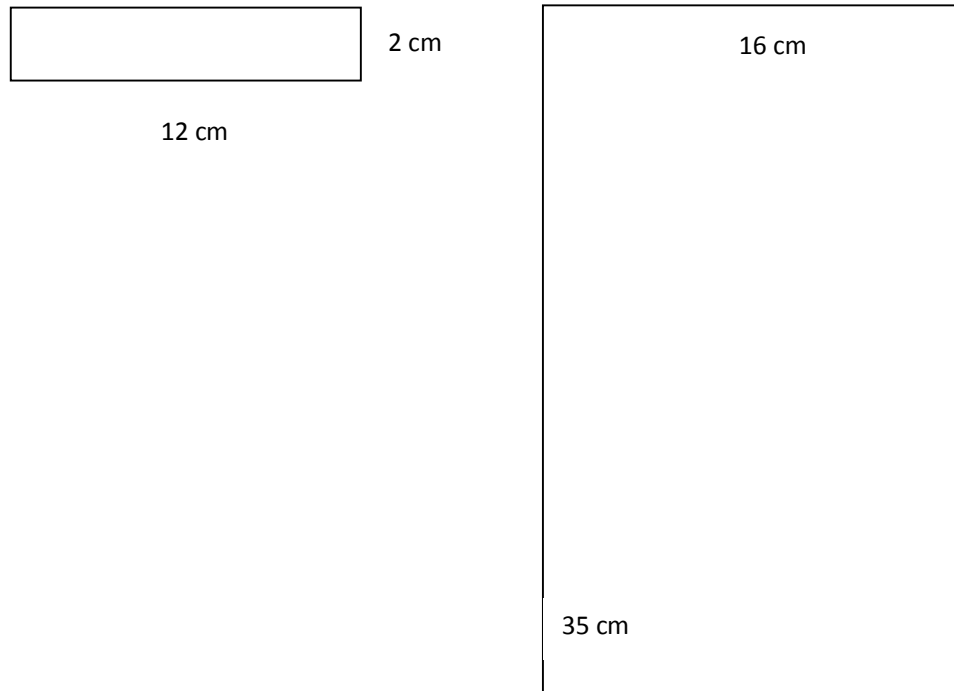
$$D - D^1 = 3 \text{ cm}$$

Hubungkan, A¹ dengan F, B¹ dan B² ke garis E¹, C ke D¹

Keterangan pola saku kemeja (Saku Vest)

Saku kemeja digambar menurut arah panjang kain

Keterangan pola :

**Keterangan pola manset dan belahan manset**

Keterangan pola manset :

A – B = Lingkar Manset

A – C = 2 X Lebar Manset

C – D = A – B , A – C = B – D , A – E = A – C

Keterangan pola belahan manset :

Keterangan Pola Klep Manset B:

$$A - B = B - C = 2,5 \text{ Cm}$$

$$E - F = 3 \text{ cm}$$

$$E - E^1 = \text{Keluar } 2 \text{ Cm}$$

Pola Lapisan TM Kemeja

7. Tugas

Buatlah Pola Kemeja Pria sesuai dengan gambar dan ukuran yang telah ditentukan !

1. Panjang kemeja = 80 cm
2. Lingkar badan = 102 cm
3. Rendah bahu = 4 cm
4. Lebar punggung = 43cm
5. Panjang punggung = 44 cm
6. Lingkar leher = 42 cm
7. Panjang lengan = 65cm
8. Lingkar lengan = 32 cm
9. Lingkar manset = 21 cm
10. Lebar manset = 3 cm

LAMPIRAN 4

Hasil Penelitian

DAFTAR NILAI PEMBUATAN POLA KONSTRUKSI (Kemeja Lengan Panjang)
(Pretest-Posttest)

No	Nama	Ada judul tiap komponen pola		Kelengkapan tanda-tanda pola		Kerapihan bentuk keseluruhan		Nilai	
		Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post
1	Ana Septiana Mulia	80	90	80	90	80	91	80	90
2	Asri Puji astuti	75	88	75	88	75	89	75	88
3	Dewi Sulastri	72	84	70	84	72	84	71	84
4	Diah Heni Untari	78	86	78	86	76	86	77	86
5	Dina Nur Fitriani	75	88	75	88	75	88	75	88
6	Dinda Puspa Sarah Ayu	75	88	75	88	75	88	75	88
7	Disty Striratna Y	70	80	70	80	70	80	70	80
8	Dwi Bunga	78	89	78	89	79	89	78	89
9	Dwi Erni Widyastuti	70	80	70	80	68	80	69	80
10	Eny Fatimah	69	82	70	82	70	82	70	82
11	Estika	78	89	78	89	79	89	78	89
12	Estria Damayanti	78	89	78	89	79	89	78	89
13	Fitri Aningsih	78	89	78	89	79	89	78	89
14	Ida Indriyani	77	87	78	87	78	87	78	87
15	Intan Nur Elfaningtyas	71	84	70	84	72	84	71	84
16	Ishmah Octaaviani	80	90	80	90	80	90	80	90
17	Kiswanti	78	89	78	89	79	89	78	89
18	Kurdiana	75	85	75	85	75	85	75	85
19	Kustanti arifah	80	90	80	90	80	91	80	90
20	Lia Indriyani	70	80	70	80	70	80	70	80
21	Lily Napalia	78	89	78	89	79	89	78	89
22	Metik Dyah Kanti	76	85	76	85	76	85	76	85
23	Nuraini	80	90	80	90	80	90	80	90
24	Puri Rejeki	72	83	73	83	70	83	72	83
25	Retno Eka Oktaviani	76	86	76	86	76	86	76	86
26	Rini Purwantari	72	82	70	82	70	82	71	82
27	Rr. Suryawuni Megah Hati	77	87	78	87	77	87	77	87
28	Septi Haryani	80	90	80	90	80	90	80	90
29	Siti Qamariyah Umasangadji	72	84	72	84	72	85	72	84
30	Wiwit Lestari	78	89	78	89	79	89	78	89
31	Wiwit Nafiatik	71	84	72	84	72	84	72	84
32	Ayu Wantri Desmamurti	78	87	78	87	78	87	78	87

Kulon Progo, April 2012

Guru Mata Pelajaran

Sri Mulatsih, S.Pd

NIP19760313 200801 2 008

UJI NORMALITAS

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Sebelum	32	75.50	3.565	69	80
Setelah	32	86.34	3.219	80	90

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Sebelum	Setelah
N		32	32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	75.50	86.34
	Std. Deviation	3.565	3.219
Most Extreme Differences	Absolute	.196	.170
	Positive	.149	.128
	Negative	-.196	-.170
Kolmogorov-Smirnov Z		1.108	.964
Asymp. Sig. (2-tailed)		.171	.311

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

UJI HOMOGENITAS

Data	F_{Hitung}	F_{Tabel}	Db	P	Kesimpulan
Tes Siswa	1,125	2,523	31	0,815	Homogen

UJI REABILITAS

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	32	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.965	.968	2

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	80.922	75.500	86.344	10.844	1.144	58.793	2

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Sebelum	86.34	10.362	.937	.879	. ^a
Setelah	75.50	12.710	.937	.879	. ^a

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.

HASIL PENELITIAN (ANGKET)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		angket
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	86.56
	Std. Deviation	5.730
Most Extreme Differences	Absolute	.100
	Positive	.100
	Negative	-.075
Kolmogorov-Smirnov Z		.563
Asymp. Sig. (2-tailed)		.909

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

HASIL PENELITIAN (UJI T)

T-Test

[DataSet1] D:\tugas akhir skripsi\skripsi ayu\data
pretest-posttest.sav

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	75.50	32	3.565	.630
	Setelah	86.34	32	3.219	.569

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum & Setelah	32	.937	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Sebelum – Setelah	-10.844	1.247	.220	-11.293	-10.394	-49.184	31	.000

DISTRIBUSI FREKUENSI DATA PRETEST-POSTTEST

Pretest				Pretest			
Nilal	Frequency	Percent	Valid Percent	Nilai	Frequency	Percent	Valid Percent
69	1	3.1	3.1	80	3	9.4	9.4
70	3	9.4	9.4	82	2	6.3	6.3
71	3	9.4	9.4	83	1	3.1	3.1
72	3	9.4	9.4	84	4	12.5	12.5
75	4	12.5	12.5	85	2	6.3	6.3
76	2	6.3	6.3	86	2	6.3	6.3
77	2	6.3	6.3	87	3	9.4	9.4
78	9	28.1	28.1	88	3	9.4	9.4
80	5	15.6	15.6	89	7	21.9	21.9
Total	32	100.0	100.0	90	5	15.6	15.6
				Total	32	100.0	100.0

PRETEST – POSTTEST

Frequencies

Statistics

Pretest

N	Valid	32
	Missing	0
Mean		75.50
Std. Error of Mean		.630
Median		76.50
Mode		78
Std. Deviation		3.565
Variance		12.710
Range		11
Minimum		69
Maximum		80
Sum		2416

Pretest

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 69	1	3.1	3.1	3.1
70	3	9.4	9.4	12.5
71	3	9.4	9.4	21.9
72	3	9.4	9.4	31.3
75	4	12.5	12.5	43.8
76	2	6.3	6.3	50.0
77	2	6.3	6.3	56.3
78	9	28.1	28.1	84.4
80	5	15.6	15.6	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Frequencies

Statistics

Posttest

N	Valid	32
	Missing	0
Mean		86.34
Std. Error of Mean		.569
Median		87.00
Mode		89
Std. Deviation		3.219
Variance		10.362
Range		10
Minimum		80
Maximum		90
Sum		2763

Posttest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	80	3	9.4	9.4	9.4
	82	2	6.3	6.3	15.6
	83	1	3.1	3.1	18.8
	84	4	12.5	12.5	31.3
	85	2	6.3	6.3	37.5
	86	2	6.3	6.3	43.8
	87	3	9.4	9.4	53.1
	88	3	9.4	9.4	62.5
	89	7	21.9	21.9	84.4
	90	5	15.6	15.6	100.0
Total		32	100.0	100.0	

DAFTAR NAMA SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 PENGASIH

No	Nama
1	Ana Septiani Mulia
2	Asri Puji Astuti
3	Dewi Sulastri
4	Diah Heni Untari
5	Dina Nur Fitriyani
6	Dinda Puspa Sarah A
7	Disty Striratna Y
8	Dwi Bunga Pengembara
9	Dwi Erni Wudyastuti
10	Eny Fatimah
11	Estika
12	Estria Damayanti
13	Fitri Aningsih
14	Ida Indriyani
15	Intan Nur Elva N
16	Ishmah Octaviani
17	Kiswanti
18	Kurdiana
19	Kustanti Arifah
20	Lia Indriyani
21	Lily Napalia
22	Metik Dyah Kanti
23	Nuraini
24	Puri Rejeki
25	Retno Eka Oktaviani W
26	Rini Purwantari
27	RR. Suryawuni M
28	Septi Haryani
29	Siti Qamariyah U
30	Wiwit Lestari
31	Wiwit Nafiatik
32	Ayu Wantri Desmamurti

LAMPIRAN 5

Surat Penelitian

LAMPIRAN 6

Dokumentasi

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 16 . *Pretest*



Gambar 17. *Posttest*



Gambar 18. *Posttest*



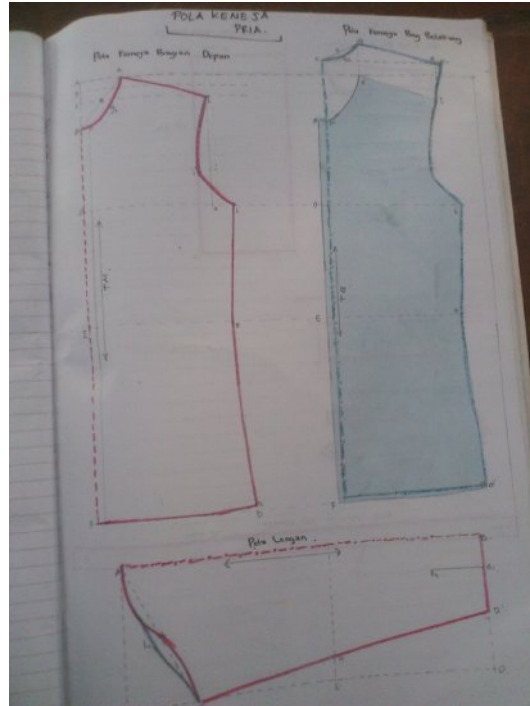
Gambar 19. Proses Kegiatan Belajar Mengajar



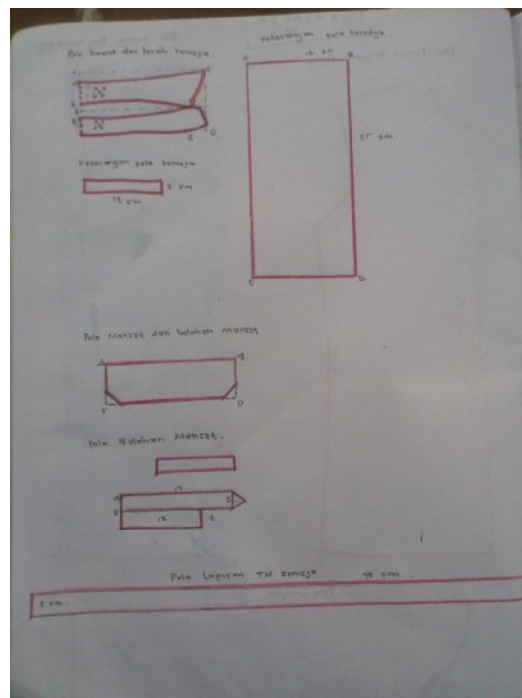
Gambar 20. Proses Kegiatan Belajar Mengajar



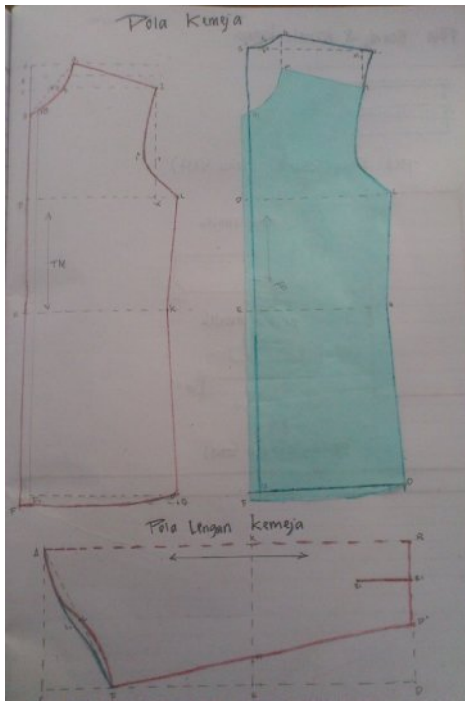
Gambar 21. Proses Kegiatan Belajar Mengajar



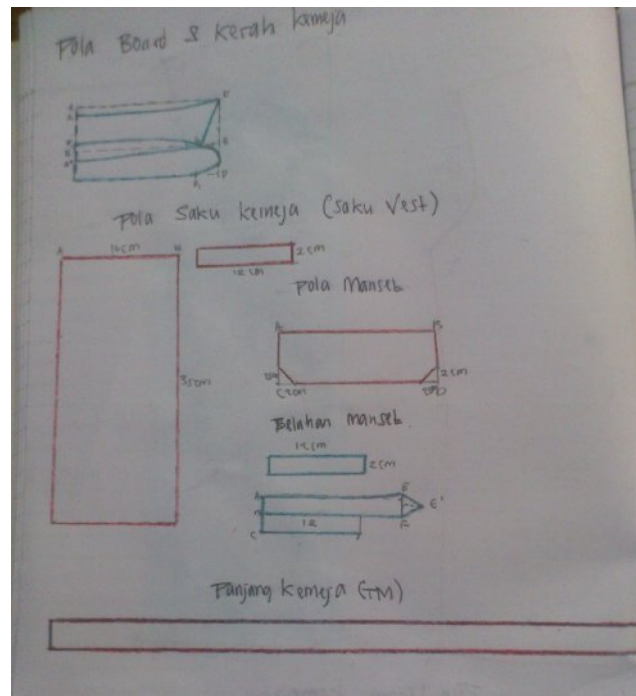
Gambar 22 . Hasil *pretest*



Gambar 23. Hasil *Posttest*



Gambar 24. Hasil *Posttest*



Gambar 25. Hasil *Posttest*

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 PENGASIH
 MATA PELAJARAN : KOMPETENSI KEJURUAN
 KELAS/SEMESTER : X /1, X /2 dan XI / 3
 STANDAR KOMPETENSI : MEMBUAT POLA BUSANA DENGAN TEKNIK KONSTRUKSI
 KOMPETENSI KEAHLIAN : BUSANA BUTIK
 KODE KOMPETENSI : 103.KK 02
 DURASI PEMBELAJARAN : 200 Jam X 45 Menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	KET ALOKASI WAKTU
						TM	PS	PI		
4.1. Mengukur tubuh	4.1.1. Menyiapkan peralatan mengukur tubuh sesuai kebutuhan 4.1.2. Mengukur pemesan sesuai kebutuhan 4.1.3. Mengukur tubuh sesuai dengan teknik pengukuran	a. Peralatan mengukur tubuh b. Daftar ukuran tubuh yang sistematis c. Cara mengukur tubuh	a. Rasa ingin tahu b. Mandiri c. Teliti	a. Menjelaskan macam-macam alat mengukur tubuh b. Menjelaskan ukuran-ukuran tubuh yang diperlukan c. Menjelaskan cara mengukur tubuh d. Mempraktekkan cara mengukur tubuh	a. Tes tertulis b. Tes lisan c. Pemberian tugas d. Unjuk kerja	2	6 (12)	2 (8)	a. Menjahit pakaian wanita dan Anak Tingkat Dasar b. Pelajaran menjahit Pakaian Pria, Jilid I dan II c. Konstruksi pola d. Pecah Pola Dasar dan Pecah Pola e. Diktat Hasil Penataran	PT 2
4.2. Menguraikan macam2 teknik membuat pola secara konstruksi	4.2.1. Menyiapkan peralatan gambar pola dan tempat kerja sesuai standar ergonomis 4.2.2. Membuat pola sesuai ukuran badan dengan menggunakan alat gambar pola yang tepat	a. Peralatan menggambar pola b. Menggambar 4 macam sistem pola dasar badan secara konstruksi c. Menggambar pola dasar rok d. Menggambar pola dasar lengan e. Menggambar pola dasar anak perempuan dan laki-laki f. Menggambar pola dasar kemeja	a. Rasa ingin tahu b. Mandiri c. Teliti	a. Menjelaskan macam-macam alat menggambar pola b. Menjelaskan menggambar pola dasar badan wanita dengan empat macam sistim c. Menjelaskan menggambar pola dasar rok d. Menjelaskan menggambar pola dasar lengan	a. Observasi b. Tes lisan c. Pemberian tugas d. Unjuk kerja e. Hasil kerja	8	27 (54)	5(20)		PT 3

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	KET ALOKASI WAKTU
						TM	PS	PI		
	4.2.3. Membuat pola sesuai dengan sistem pola yang ada		a. Rasa ingin tahu b. Mandiri c. Teliti	e. Menjelaskan menggambar pola dasar perempuan dan laki-laki f. Menjelaskan menggambar pola kemeja g. Mempraktekkan membuat macam-macam pola dasar						
4.3. Menggambar pola bagian-bagian busana	4.3.1. Menyiapkan alat gambar pola sesuai kebutuhan 4.3.2. Membuat pola sesuai jenis/bagian-bagiannya 4.3.3. Membuat pola diatas kain/bahan	a. Peralatan menggambar pola b. Menggambar pola bagian-bagian busana sesuai desain : 1. Macam-macam garis leher 2. Macam-macam lipit pantas 3. Macam-macam lengan 4. Macam-macam kerah 5. Pembuatan pola diatas bahan 6. Tanda-tanda pola diatas bahan	a. Rasa ingin tahu b. Mandiri c. Teliti	a. Menyiapkan peralatan menggambar pola b. Menyiapkan pola dasar badan, lengan c. Menjelaskan bagian-bagian busana d. Menerangkan cara : 1. Menggambar pola macam-macam jenis leher 2. Menggambar pola macam-macam lipit pantas 3. Menggambar pola macam-macam lengan 4. Menggambar macam-macam pola kerah	a. Observasi b. Tes lisan c. Pemberian tugas d. Unjuk kerja e. Hasil kerja	4	16 (32)	4(16)	<ul style="list-style-type: none"> Konstruksi pola busana Modul Pembuatan Pola di atas Kain 	PT 3

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	KET ALOKASI WAKTU
						TM	PS	PI		
4.4. Merubah pola dasar sesuai dengan gambar busana	4.4.1. Mengubah pola dasar sesuai gambar busana dan ukuran yang telah ditentukan	a. Menganalisa gambar busana wanita, anak dan pria b. Cara merubah pola dasar c. Merubah pola dasar sesuai desain : <ol style="list-style-type: none"> Busana anak <ul style="list-style-type: none"> Perempuan Laki-laki Busana wanita <ul style="list-style-type: none"> Blus Gaun Kebaya Rok malaysyan Kebaya modifikasi Rok pias Blazer Celana panjang wanita Busana Pria <ul style="list-style-type: none"> Kemeja Celana panjang 	a. Rasa ingin tahu b. Mandiri c. Teliti	a. Menjelaskan cara menganalisa gambar busana b. Membuat analisa gambar busana wanita, anak, pria c. Menjelaskan cara merubah pola dasar d. Merubah pola dasar anak sesuai desain untuk anak perempuan e. Merubah pola dasar anak sesuai desain untuk anak laki-laki f. Merubah pola dasar sesuai desain <ul style="list-style-type: none"> Blus Gaun Kebaya Rok malaysyan Kebaya modifikasi Rok pias Blazer Celana panjang wanita g. Merubah pola dasar sesuai desain <ul style="list-style-type: none"> Kemeja Celana panjang 	a. Observasi b. Tes lisan c. Pemberian tugas d. Unjuk kerja e. Hasil kerja	6	28 (56)	4(16)		PT 4

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	KET ALOKASI WAKTU
						TM	PS	PI		
	4.4.2. Melengkapi pola dengan tanda-tanda, pola, nomor pola dan keterangan pola secara lengkap 4.4.3. Memecah pola sesuai bagian-bagian pola dan gambar busana	d. Macam-macam tanda pola e. Arti tanda-tanda pola f. Pemberian nomor pola dan keterangan pola pada pola yang sudah dirubah g. Pecah pola berbagai busana wanita, anak dan pria	a. Rasa ingin tahu b. Mandiri c. Teliti	h. Menjelaskan macam-macam tanda pola Memberi tanda-tanda pola pada pola yang sudah dirubah i. Memberi nomor pola dan keterangan pola pada pola yang sudah dirubah j. Menjelaskan cara pecah pola berbagai busana wanita, anak, dan pria k. Membuat pecah pola busana sesuai bagian pola dan gambar busana						PT 4
4.5. Memeriksa pola	4.5.1. Memeriksa ukuran bagian-bagian pola sesuai ukuran yang ditentukan dengan cermat dan tepat	a. Cara memeriksa pola	a. Rasa ingin tahu b. Mandiri c. Teliti	a. Menerangkan cara memeriksa bagian-bagian pola b. Memeriksa bagian-bagian pola sesuai ukuran yang ditentukan dengan cermat dan tepat	a. Observasi b. Tes lisan c. Pemberian tugas d. Unjuk kerja e. Hasil kerja	4	16 (32)	4(16)		PT 2

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	KET ALOKASI WAKTU
						TM	PS	PI		
4.6. Menggunting pola	4.6.1. Memilih alat dengan tepat sesuai kebutuhan dengan cermat 4.6.2. Menggunting pola dengan tepat pada garis pola sesuai prosedur K3	a. Peralatan untuk menggunting pola b. Menentukan garis potong c. Menggunting bagian-bagian pola	a. Rasa ingin tahu b. Mandiri c. Teliti	a. Menerangkan macam-macam alat menggunting pola b. Menentukan garis potong c. Menggunting bagian-bagian potong	a. Observasi b. Tes lisan c. Pemberian tugas d. Unjuk kerja e. Hasil kerja	2	8 (16)	2(8)		PT 2
4.7. Merancang bahan dan harga	4.7.1. Merancang bahan baku busana sesuai kebutuhan	a. Pengertian dan fungsi merancang bahan b. Membuat rencana bahan pada jenis bahan dan lebar bahan yang ditentukan c. Menyusun rencana anggaran belanja berdasarkan harga yang tepat	a. Rasa ingin tahu b. Mandiri c. Teliti	a. Menerangkan pengertian dan fungsi merancang bahan b. Menerangkan cara menyusun rencana bahan dan harga c. Membuat rencana bahan pada jenis bahan dan lebar bahan yang ditentukan d. Menyusun rencana anggaran belanja berdasarkan harga yang tepat	a. Observasi b. Tes lisan c. Pemberian tugas d. Unjuk kerja e. Hasil kerja	2	12 (24)	2(8)		PT 2

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	KET ALOKASI WAKTU
						TM	PS	PI		
4.8. Melakukan uji coba pola	4.8.1. Penyiapan bahan yang sesuai untuk dipotong	a. Langkah kerja uji coba pola b. Melakukan uji coba pola c. Cara memperbaiki pola d. Memperbaiki pola	a. Rasa ingin tahu b. Mandiri c. Teliti	a. Menerangkan langkah kerja uji coba pola b. Membuat uji coba pola c. Menerangkan cara memperbaiki pola d. Memperbaiki pola yang kurang tepat	a. Observasi b. Tes lisan c. Pemberian tugas d. Unjuk kerja e. Hasil kerja	2	12 (24)	2(8)		KMTT
4.9. Menyimpan pola	4.9.1. Memeriksa jumlah komponen pola berdasarkan gambar busana 4.9.2. Mengemas pola dilengkapi dengan gambar busana	a. Jumlah komponen pola sesuai desain b. Teknik pengawasan dan penyimpanan pola c. Mengelompokkan pola dan menyimpan pola sesuai identitas	a. Rasa ingin tahu b. Mandiri c. Teliti	a. Menjelaskan cara menghitung komponen pola sesuai desain b. Menerangkan teknik pengawasan dan penyimpanan pola c. Mengemas dan menyimpan pola sesuai identitas	a. Observasi b. Pemberian tugas	1	2(4)	1(4)		KMTT

Mengetahui
WKS 1

Kapokja Kurikulum

Kaprog Busana Butik

Kulon Progo, Januari 2012
Pengusul

Drs. SUMARLAN
Pembina, IV/a
NIP 19560427 198403 1 004

Dra. YM. TRI LESTARI
Pembina, IV/a
NIP 19620501 198703 2 004

RINI PUSPITA SARI, S.Pd
Penata Muda Tk I, III/b
NIP 19750618 200604 2 006

SRI MULATSIH, S.Pd
Penata Muda Tk I, III/b
NIP 19760313 200801 2 008

F/7.3/WKS 1/5/03

20 Oktober 2011



TUGAS AKHIR SKRIPSI

Pengaruh Media *Animations Power Point* Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Kemeja Pria Di SMK Negeri 1 Pengasih

Oleh:

Asri Rahayu

08513244016

**Program Studi Pendidikan Teknik Busana
Jurusan Pendidikan Teknik Boga Dan Busana
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
2012**

HOME



KEMEJA PRIA

Kyra Tepp

Persiapan Alat dan Bahan

Ukuran Pola kemeja Pria

Membuat Pola Kemeja skala 1 : 4

BACK



Persiapan Alat Dan Bahan

- **Alat :**

- Penggaris Pola
- Skala
- Pensil 2B
- Karet Penghapus
- Pensil Merah Biru
- Lem
- Rautan

- **Bahan :**

- Buku Costum/Pola
- Kertas Merah Biru (Dorslag)



UKURAN POLA KEMEJA PRIA

- Panjang Kemeja = 75 Cm
- Lingkar Badan = 100 Cm
- Rendah Bahu = 4 Cm
- Lebar Punggung = 42 Cm
- Panjang Punggung = 41 Cm
- Lingkar Leher = 40 Cm
- Panjang Lengan = 60 Cm
- Lingkar Lengan = 37 Cm
- Lingkar Manset = 20 Cm
- Lebar Manset = 3 cm



Membuat Pola Kemeja

❖ Desain Kemeja Pria

❖ Pola Kemeja Bagian Depan

❖ Pola Kemeja Bagian Belakang

❖ Pola Lengan Kemeja

❖ Pola Board dan Kerah Kemeja

❖ Pola Saku Kemeja

❖ Pola Manset dan Klep Kemeja



Desain Kemeja Pria



Dola Kemeja Bagian Depan

$$A - B = 2 \text{ cm}$$

A
B



Dola Kemeja Bagian Depan

$$A - B = 2 \text{ cm}$$

$$A - C = \text{Ukuran Rendah Bahu}$$

A
B
C



Dola Kemeja Bagian Depan

$$A - B = 2 \text{ cm}$$

$$A - C = \text{Ukuran Rendah Bahu}$$

$$B - D = \text{Ukuran } \frac{1}{2} \text{ Panjang}$$

$$\text{Punggung} + 1 \text{ cm}$$

A
B
C
D



Dola Kemeja Bagian Depan

$$A - B = 2 \text{ Cm}$$

$$A - C = \text{Ukuran Rendah Bahu}$$

$$B - D = \text{Ukuran } \frac{1}{2} \text{ Panjang}$$

$$\text{Punggung} + 1 \text{ cm}$$

$$B - E = \text{Ukuran Panjang Punggung}$$

A
B
C

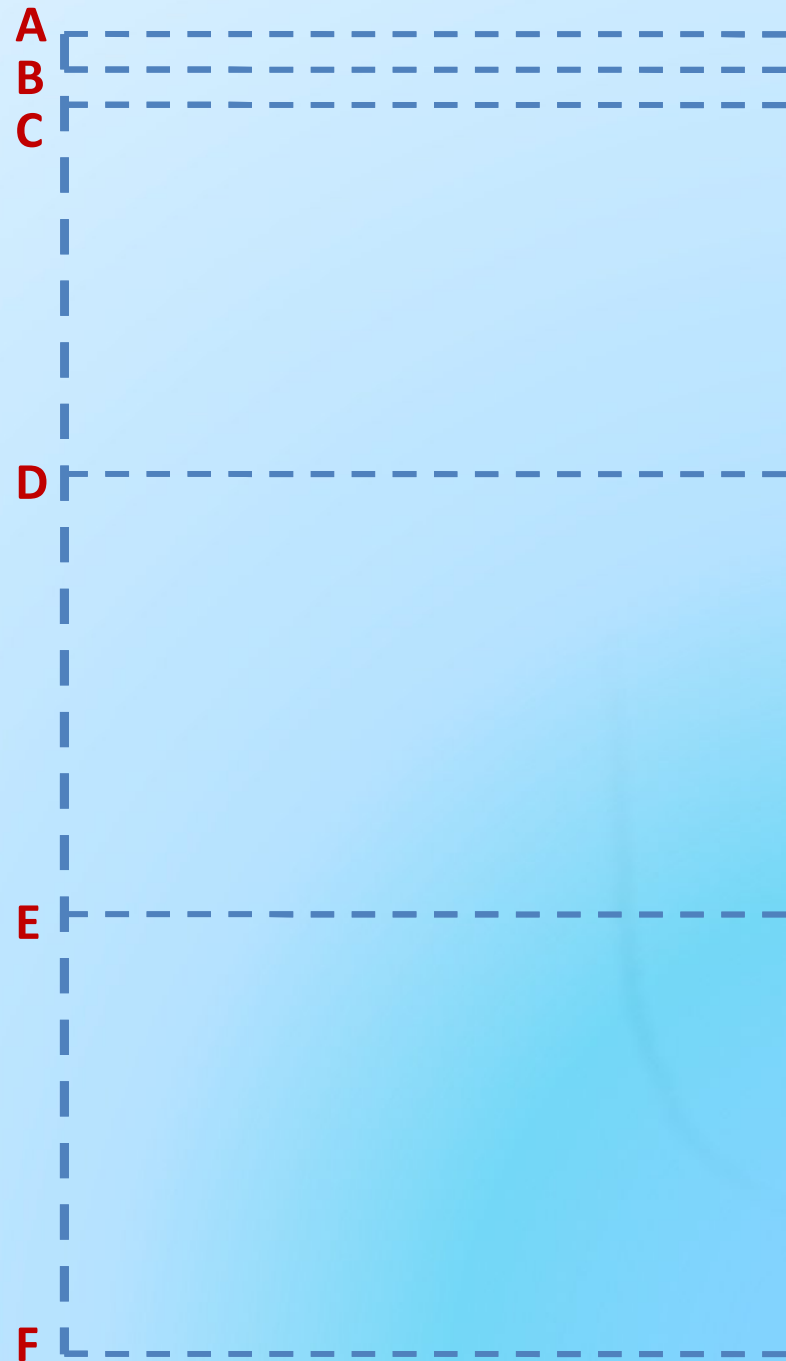
D

E



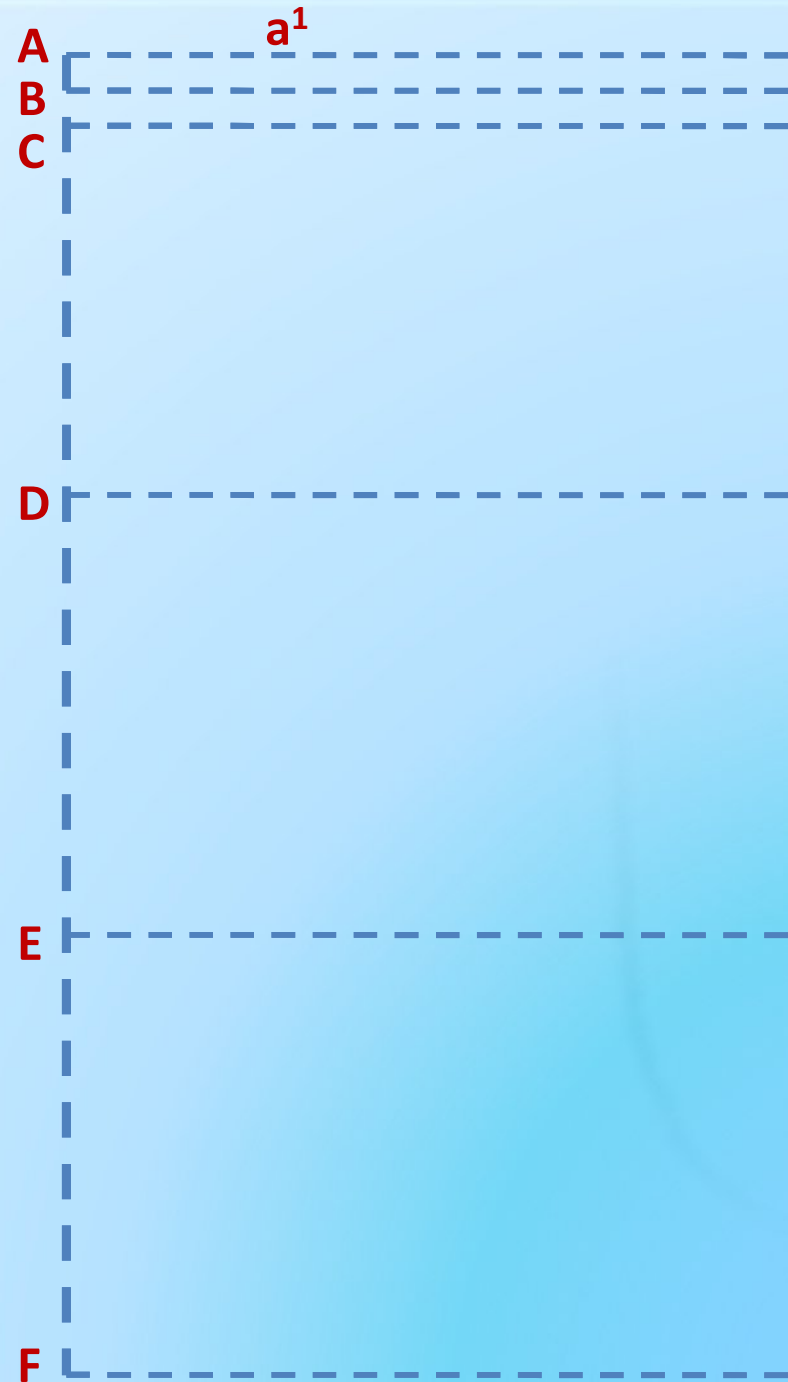
Dola Kemeja Bagian Depan

**A – F = Panjang Kemeja,
Setiap Titik Buat Garis
Bantu (Garis Putus-
putus)**



Dola Kemeja **Bagian Depan**

$$A - a^1 = \frac{1}{6} \text{ Lingkar Leher} + 1 \text{ Cm}$$



Dola Kemeja Bagian Depan

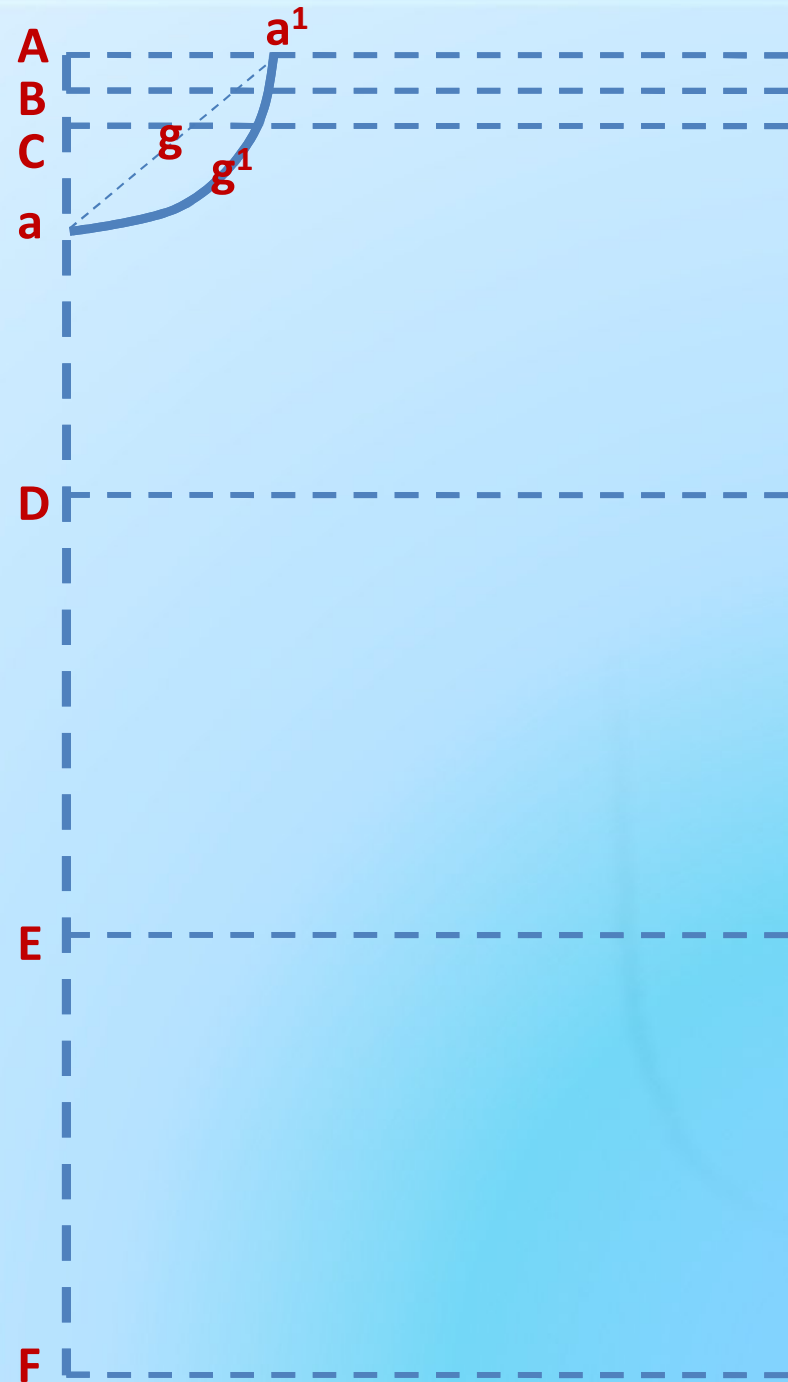
A – a = $\frac{1}{2}$ Lingkar Leher + 2 Cm

**Hubungkan a-a¹ Dengan Garis
Bantu**

**a – a¹ = Dibagi Dua Dinamakan
Titik g**

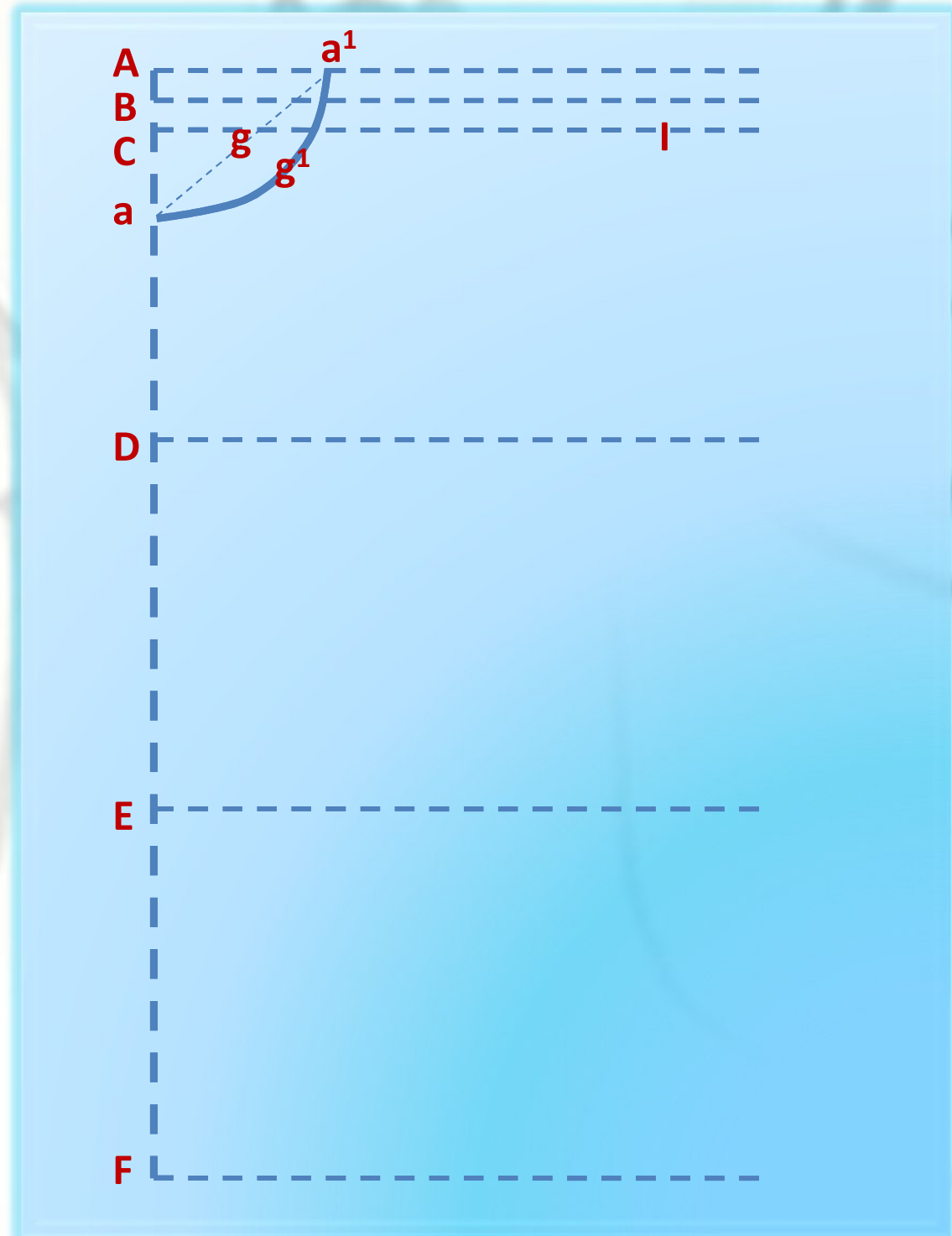
g – g¹ = 1 $\frac{1}{2}$ Cm

**Hubungkan a Dengan a¹ Melalui
Titik g¹ Seperti Gambar**



Dola Kemeja Bagian Depan

$$C - I = \frac{1}{2} \text{ Lebar Punggung} + 1 \text{ Cm}$$

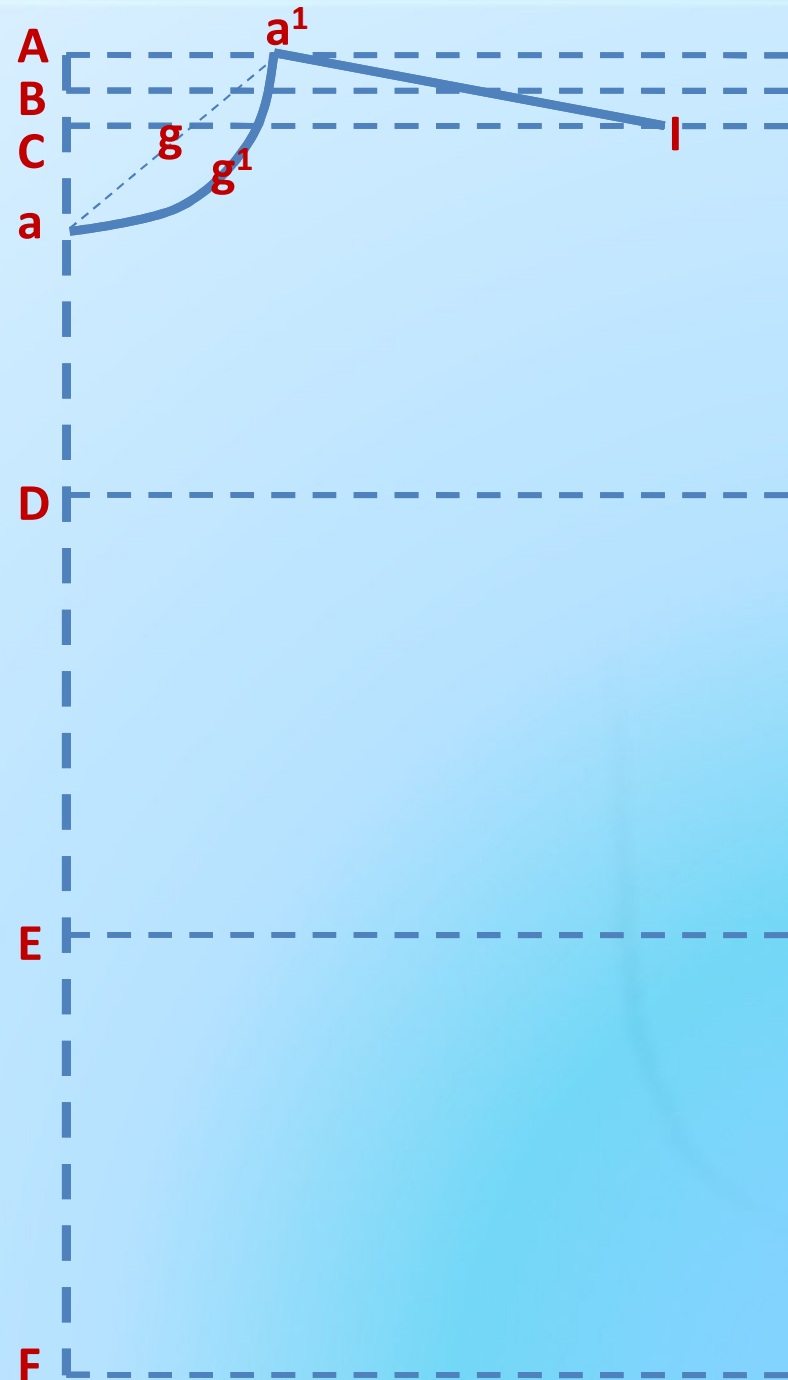


Dola Kemeja Bagian Depan

**C – I = $\frac{1}{2}$ Lebar Punggung
+ 1 Cm**

Hubungkan Titik a¹ Ke I

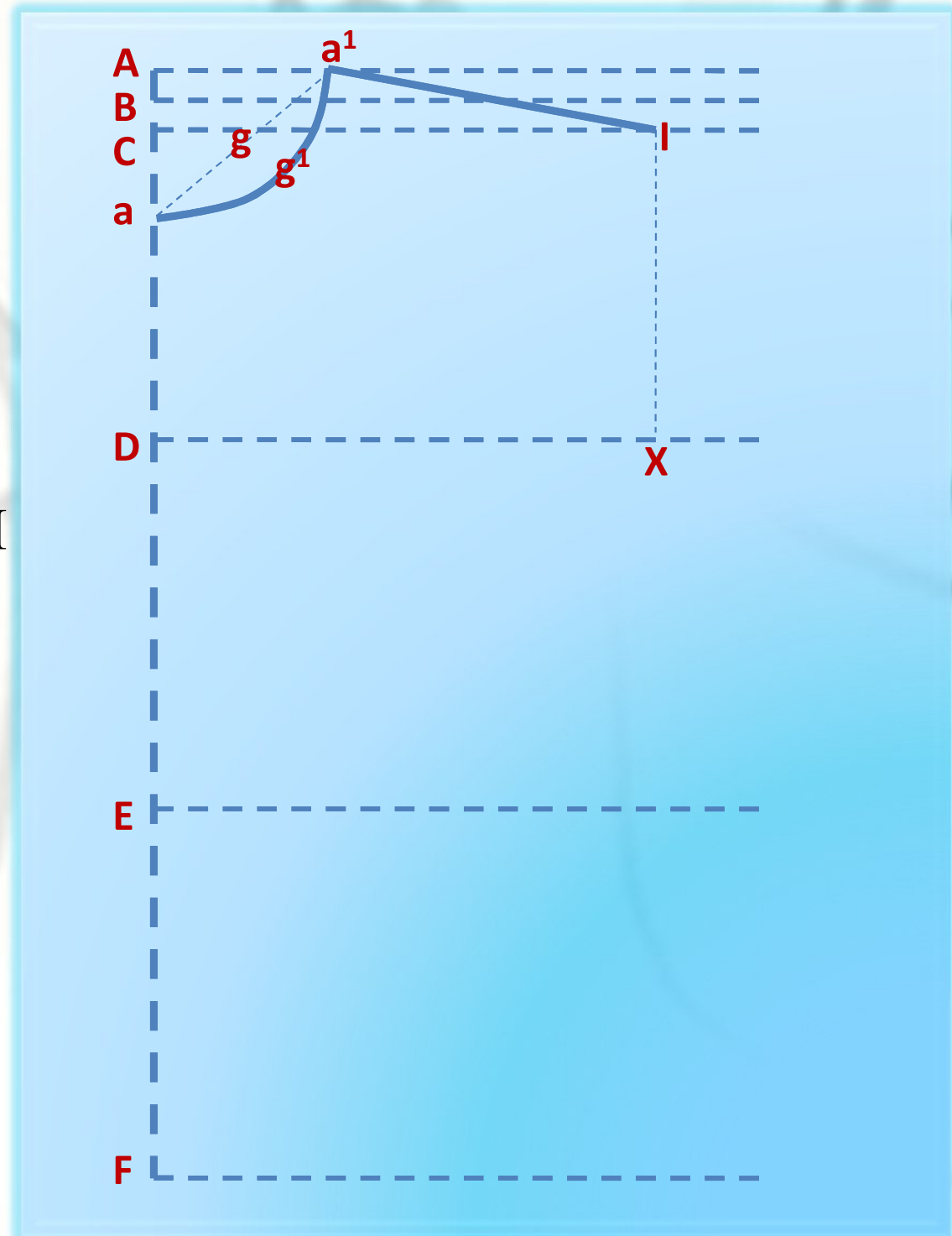
Menjadi Garis Bahu



Pola Kemeja Bagian Depan

$$I - x = C - D$$

Buat Garis Vertikal Dari x ke I



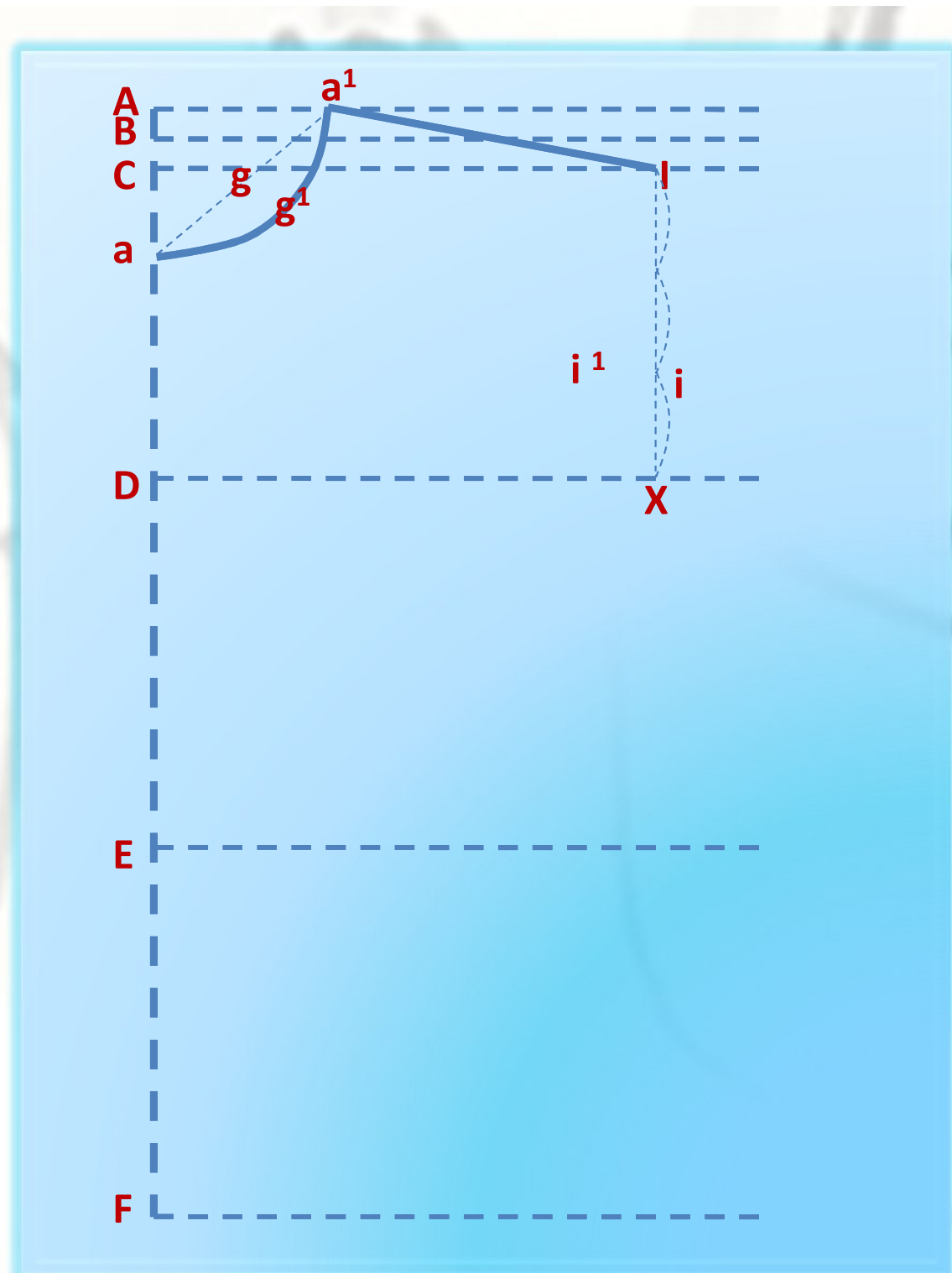
Pola Kemeja Bagian Depan

$$I - X = C - D$$

Buat Garis Vertikal Dari X
Ke I

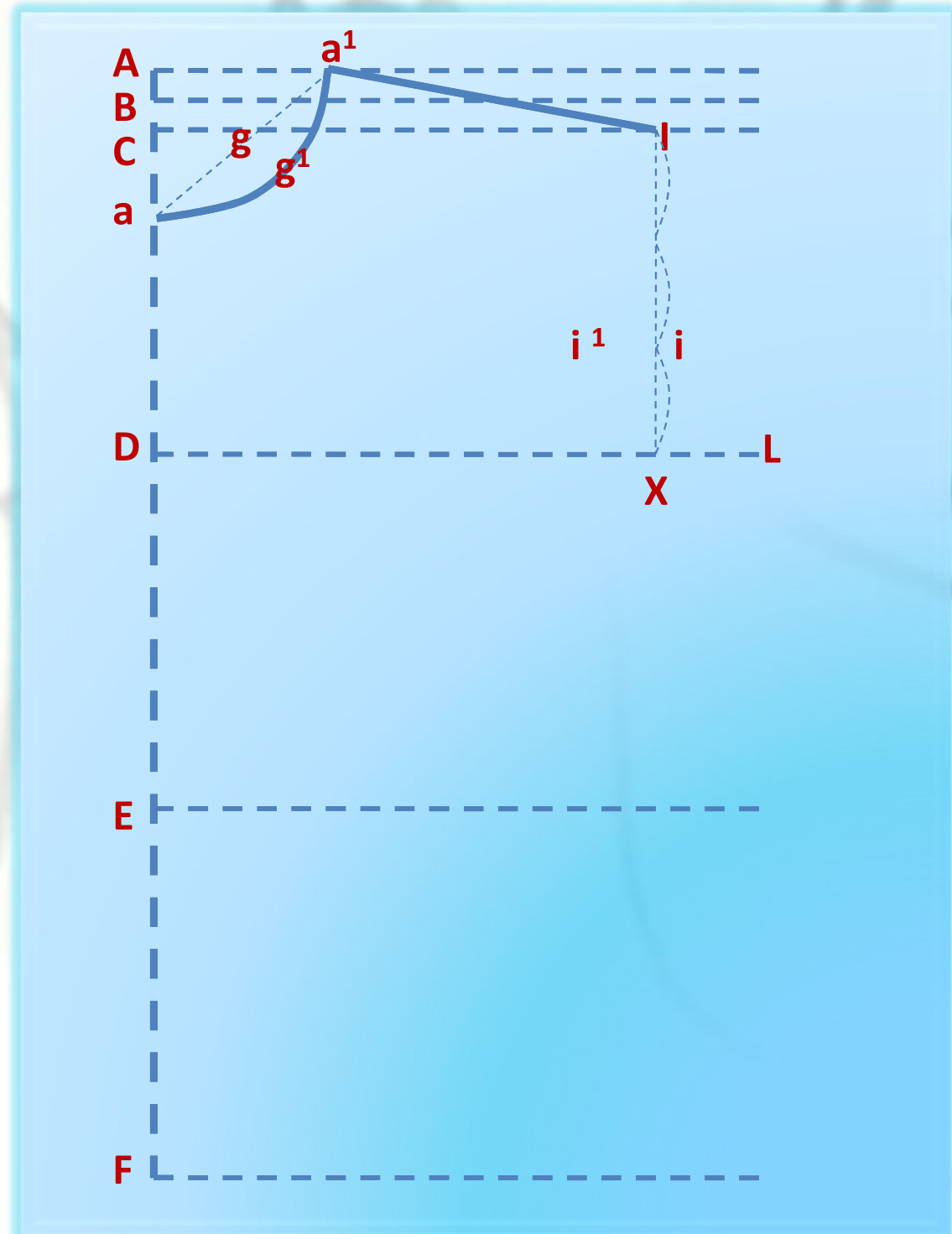
Garis I Dan X Dibagi Tiga,
Sepertiga Dari X Dinamakan
Titik i,

$$i - i^2 = 1 \text{ Sampai } 2 \text{ Cm}$$



Pola Kemeja Bagian Depan

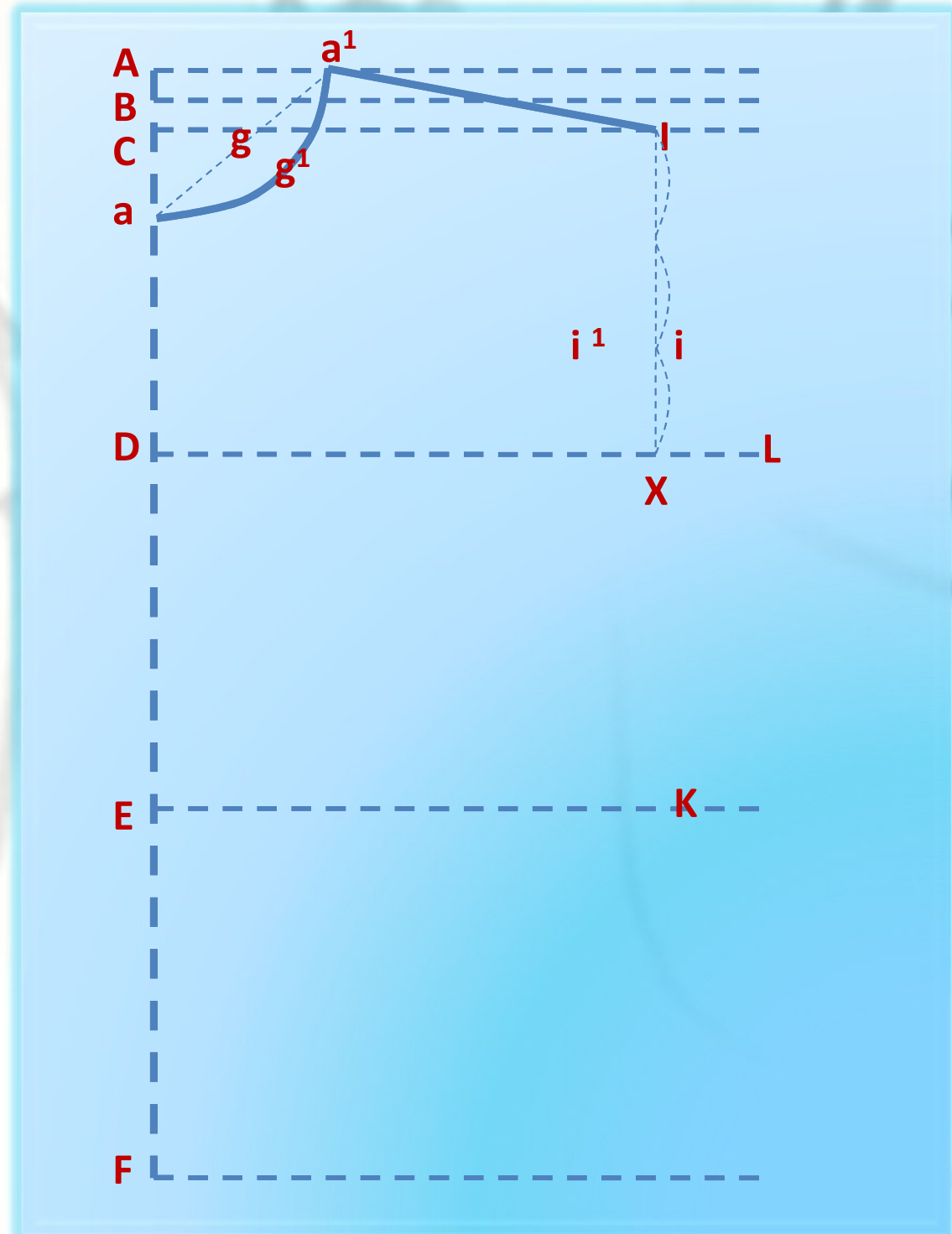
$$D - L = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Badan} + 1 \text{ Cm}$$



Pola Kemeja Bagian Depan

$E - K = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Badan} - 1$

Cm

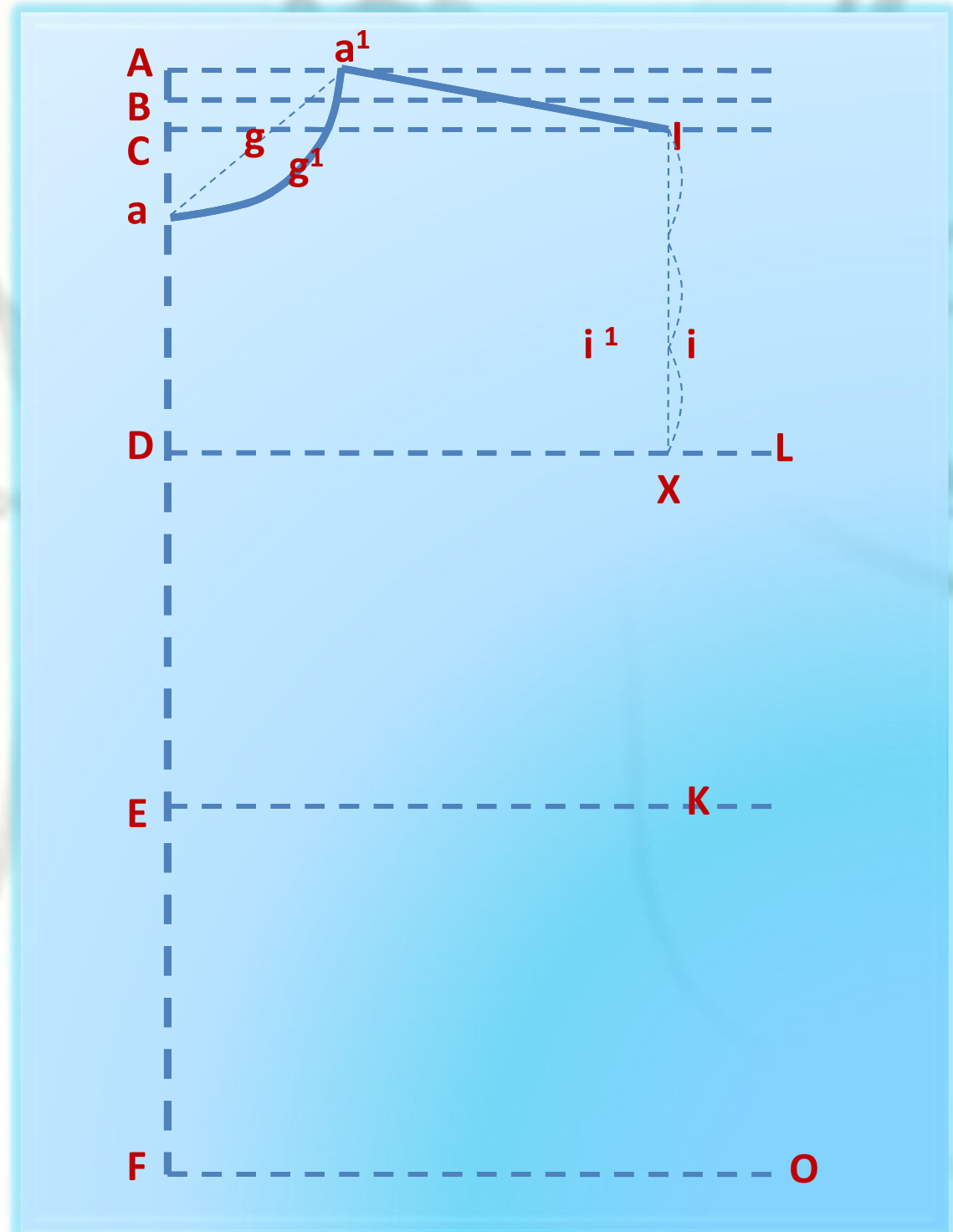


Pola Kemeja Bagian Depan

$$F - O = D - L$$

Yaitu $\frac{1}{4}$ Lingkaran Badan +

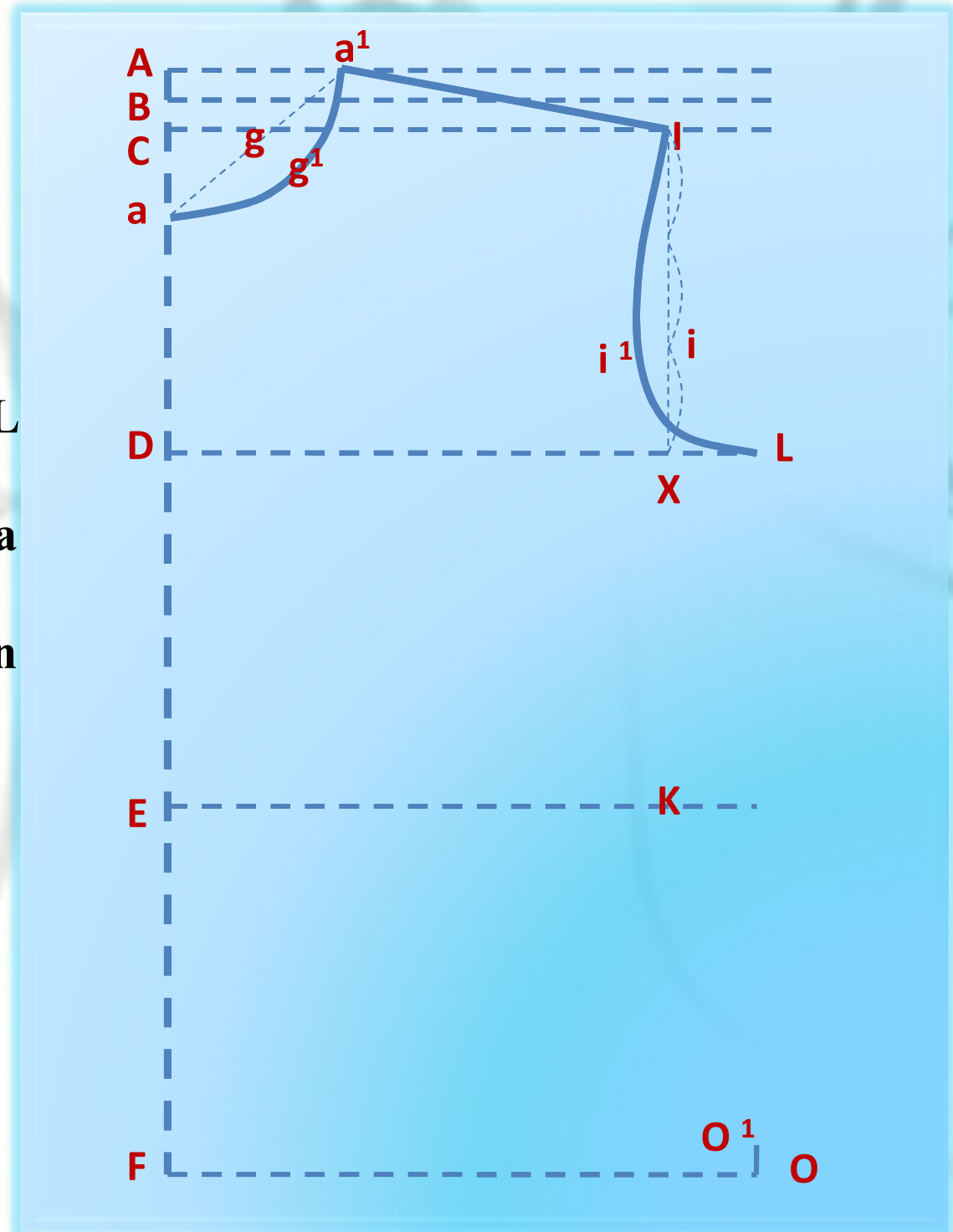
1 Cm



Pola Kemeja Bagian Depan

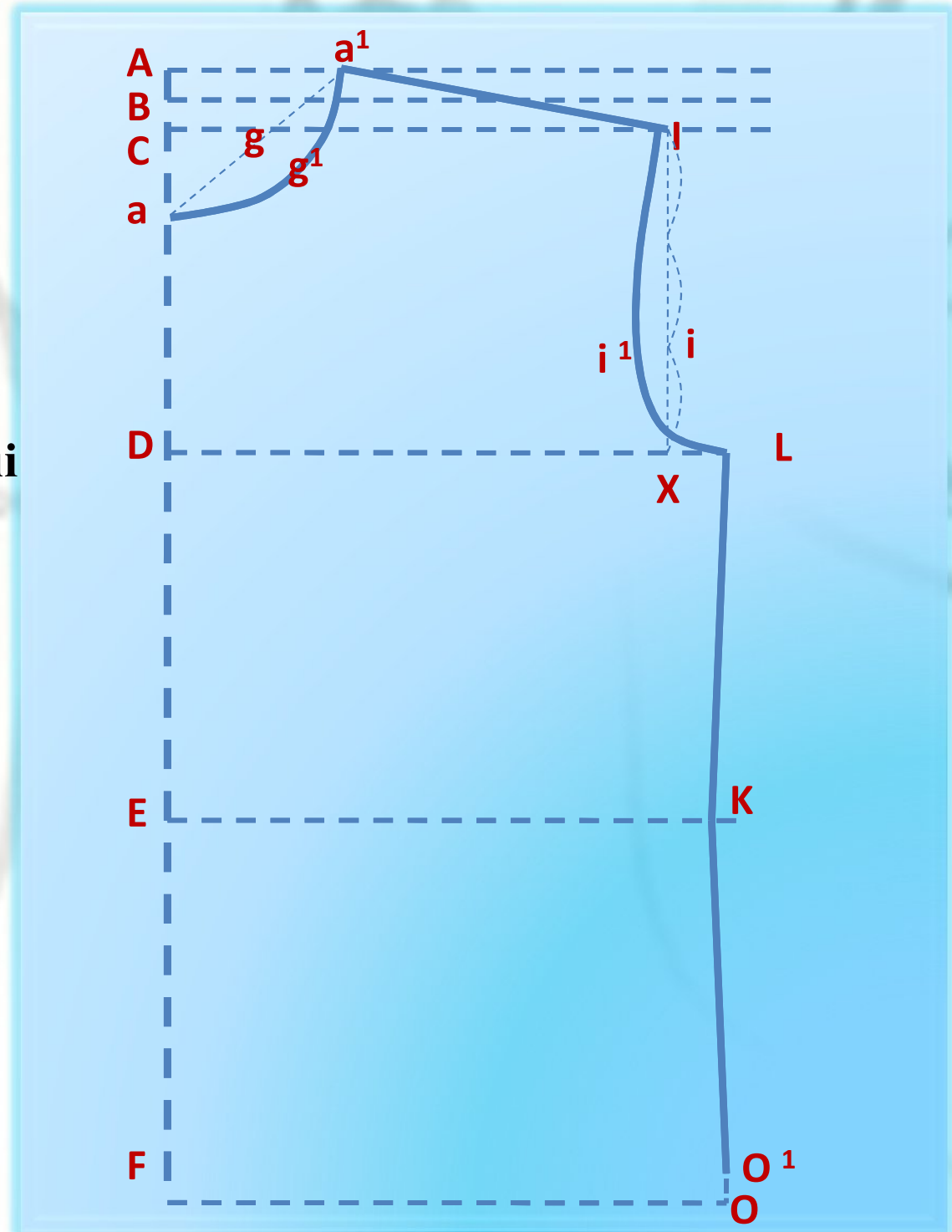
Hubungkan Titik I Dengan L
Melalui Titik i^2 Seperti Pada
Gambar (Lingkar Kerung Lengan
Depan Bagian Muka)

$$O - O^1 = 1 \text{ cm}$$



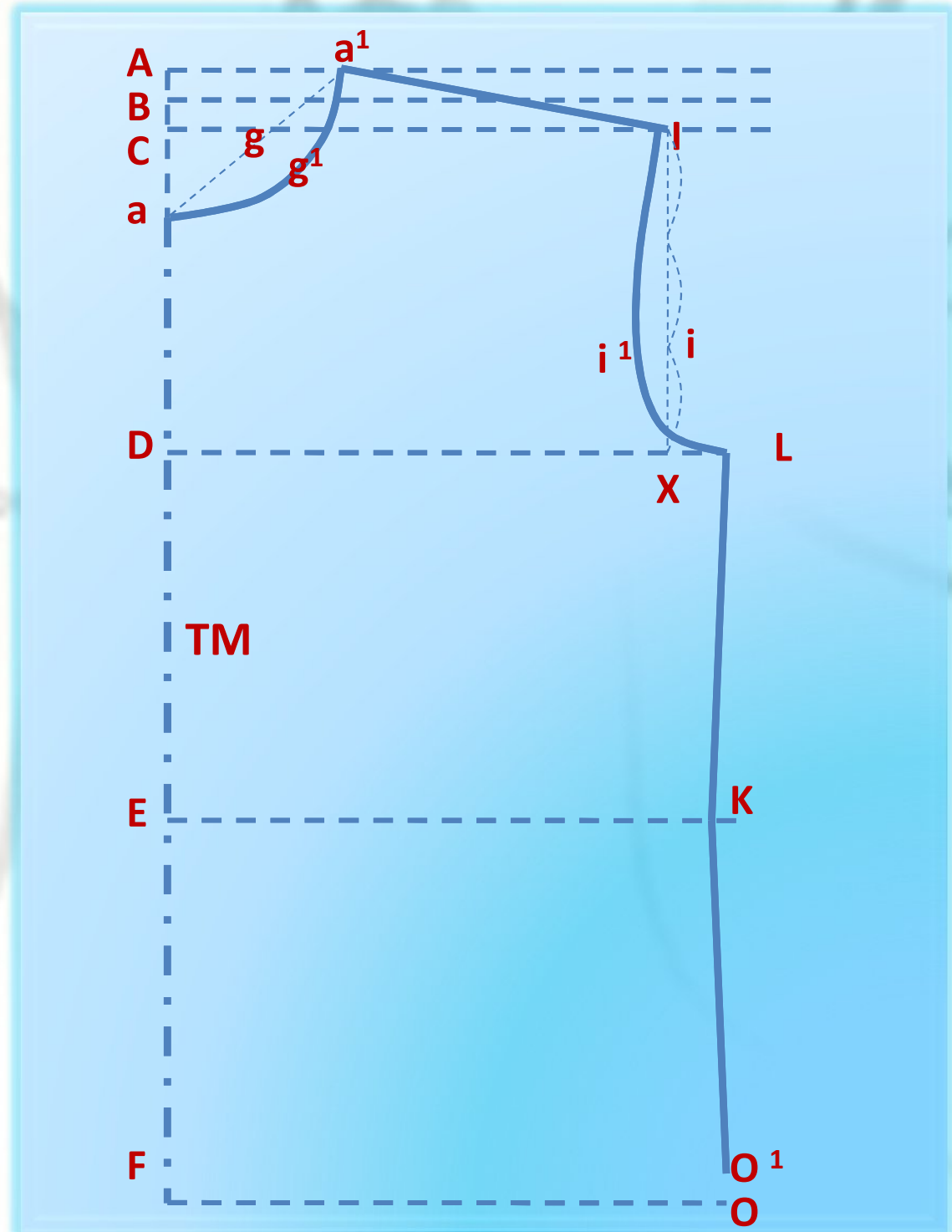
Pola Kemeja Bagian Depan

Hubungkan L Dengan O¹ Melalui
Titik K (Sisi Badan)



Pola Kemeja Bagian Depan

Buat A – F Dengan Garis Strip Dan
Titik Berselang (Tanda Tengah
Muka)

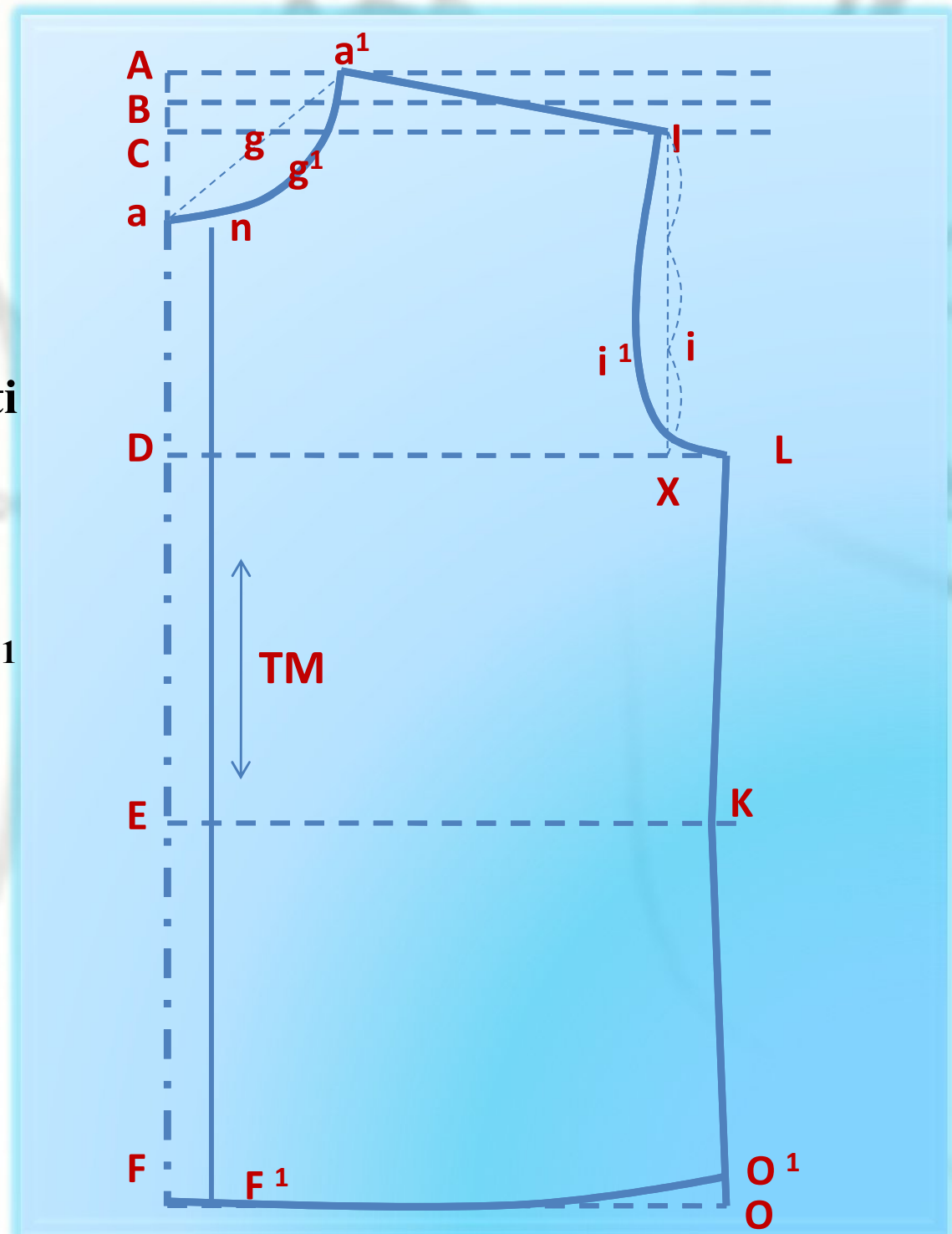


Pola Kemeja Bagian Depan

Hubungkan Dari F – O¹ Seperti Gambar (Bawah Baju)

a – n = F – F¹ Yaitu 1,5 Cm

Hubungkan Titik n Dengan F^1 Dengan Garis Lurus.



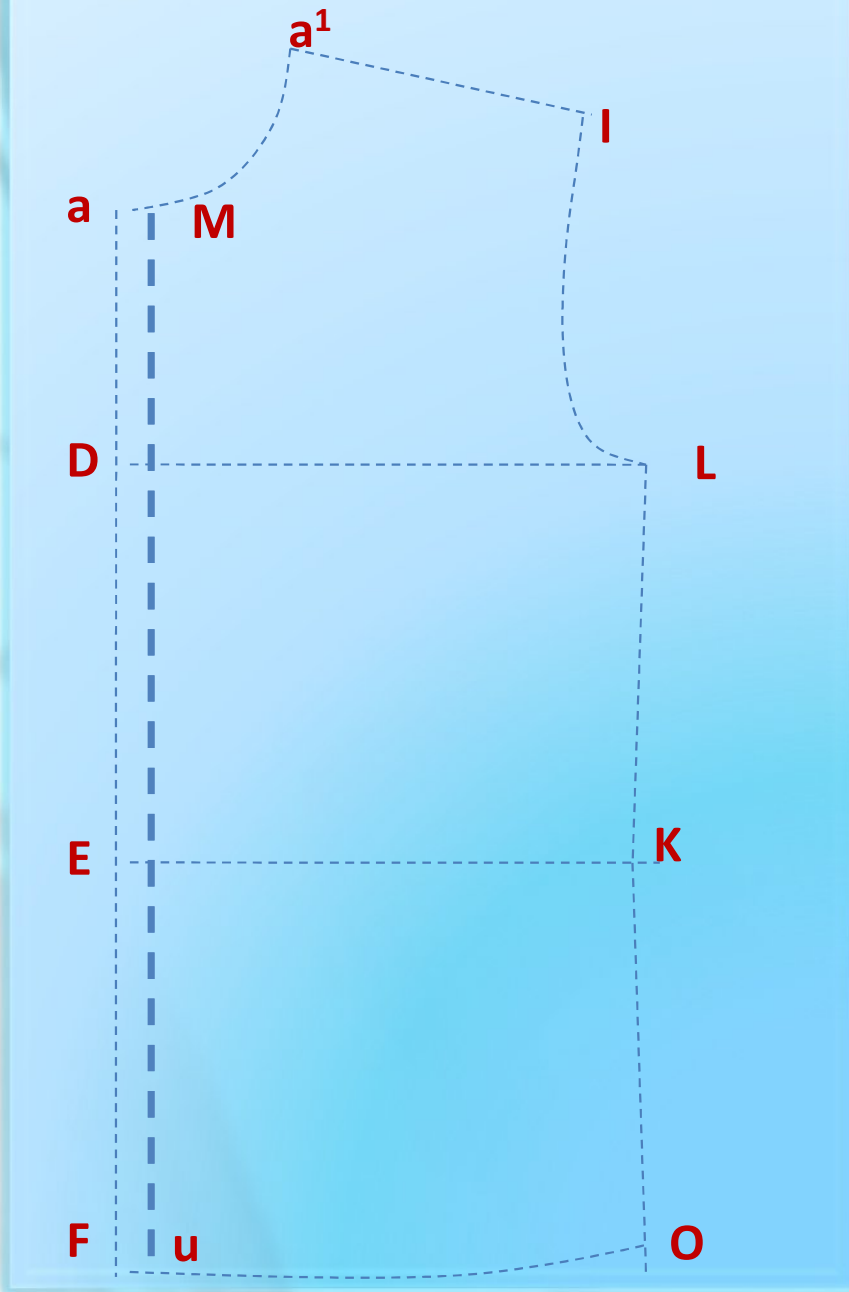
Pola Kemeja Bagian Belakang

**Ukuran Pola Depan Dikurangi 1 Cm
Dari Tengah Muka (Untuk Pola Bagian
Belakang)**

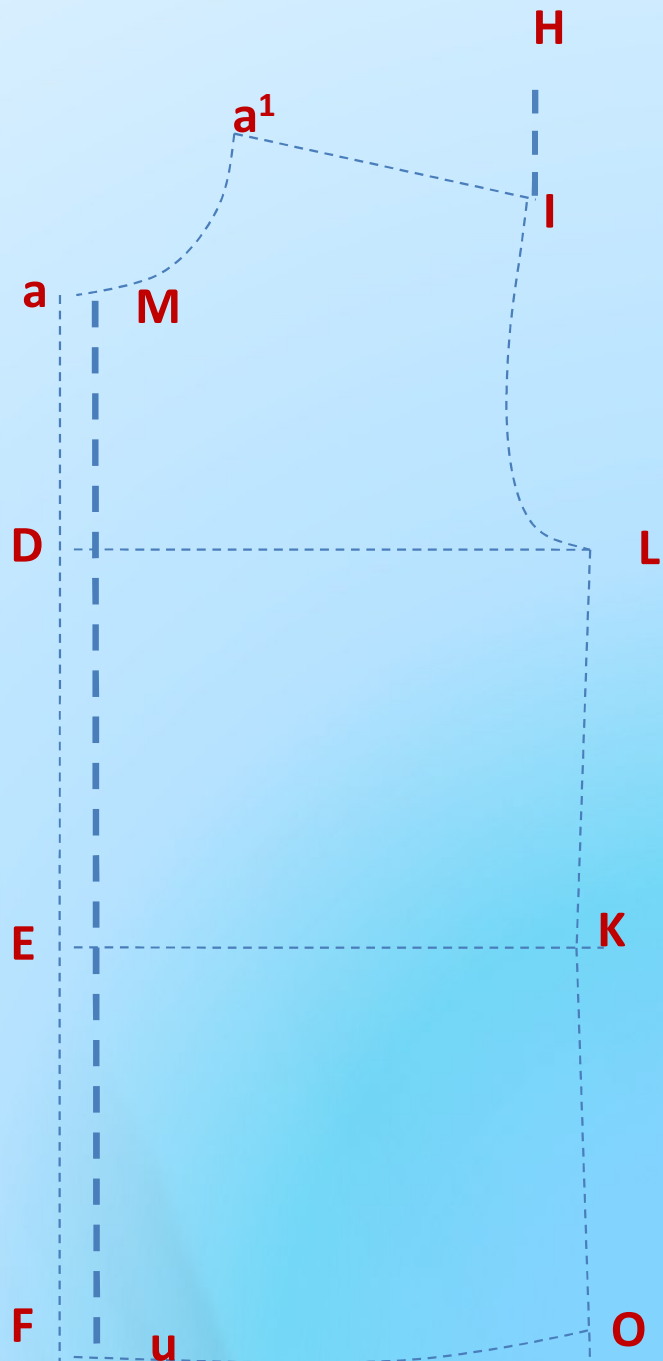
Keterangan Pola :

**Titik a^1 , D, E Dan F Adalah Pindahan
Dari Pola Bagian Muka.**

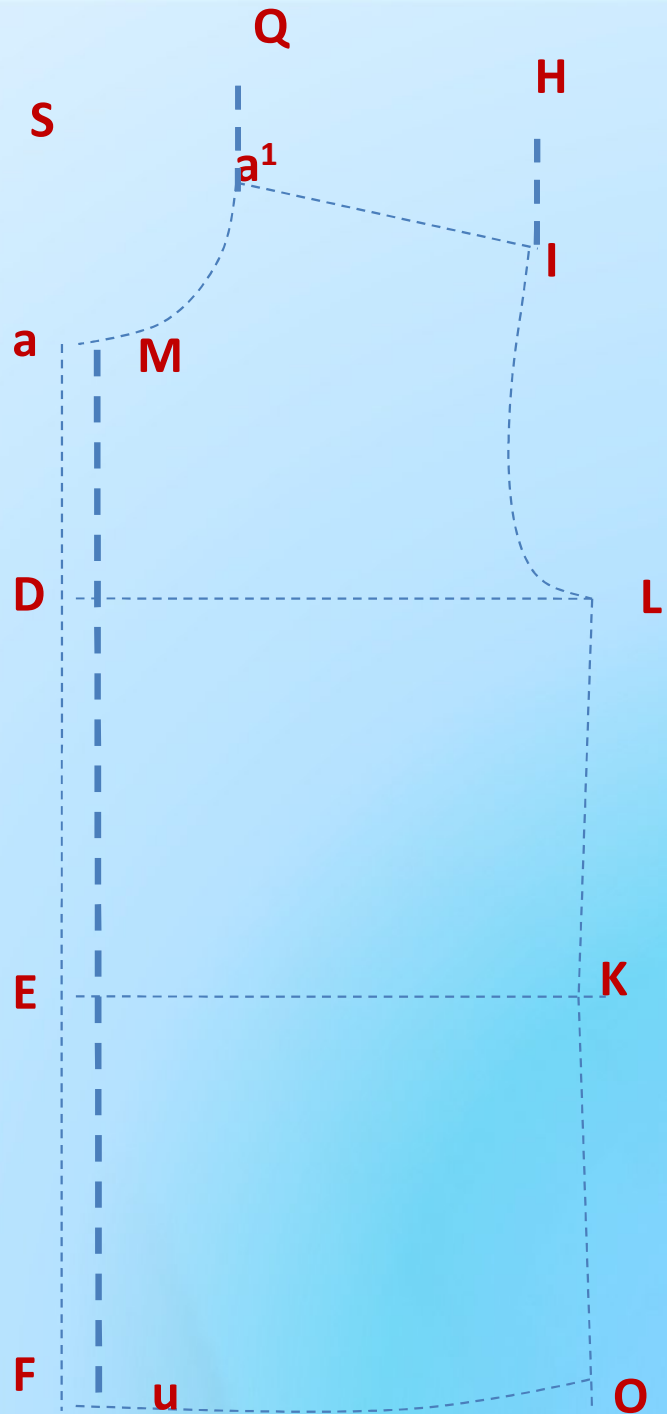
**Dari Titik a Ke M Diukur Sama Dengan
Titik F Ke U, Yaitu 1 Cm**



Pola Kemeja Bagian Belakang



Pola Kemeja Bagian Belakang

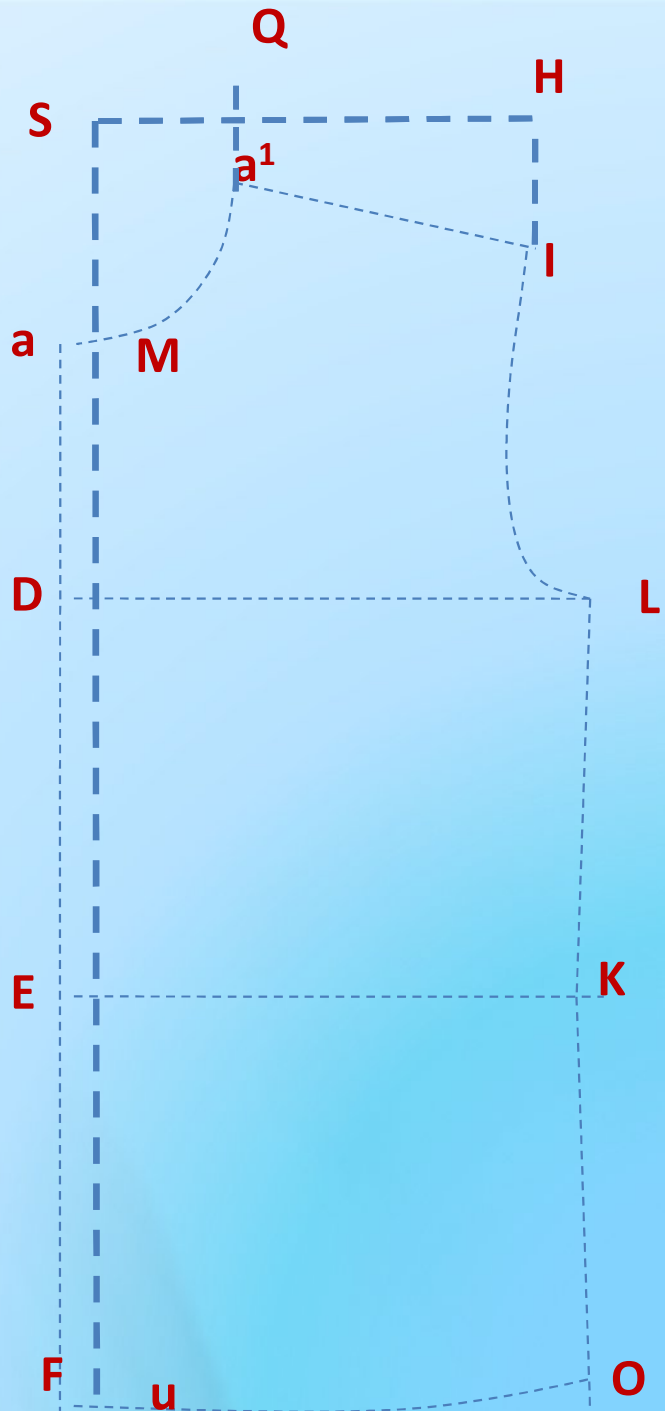


$$I - H = 7 \text{ cm}$$

$$a^1 - Q = 6 \text{ cm}$$



Pola Kemeja Bagian Belakang



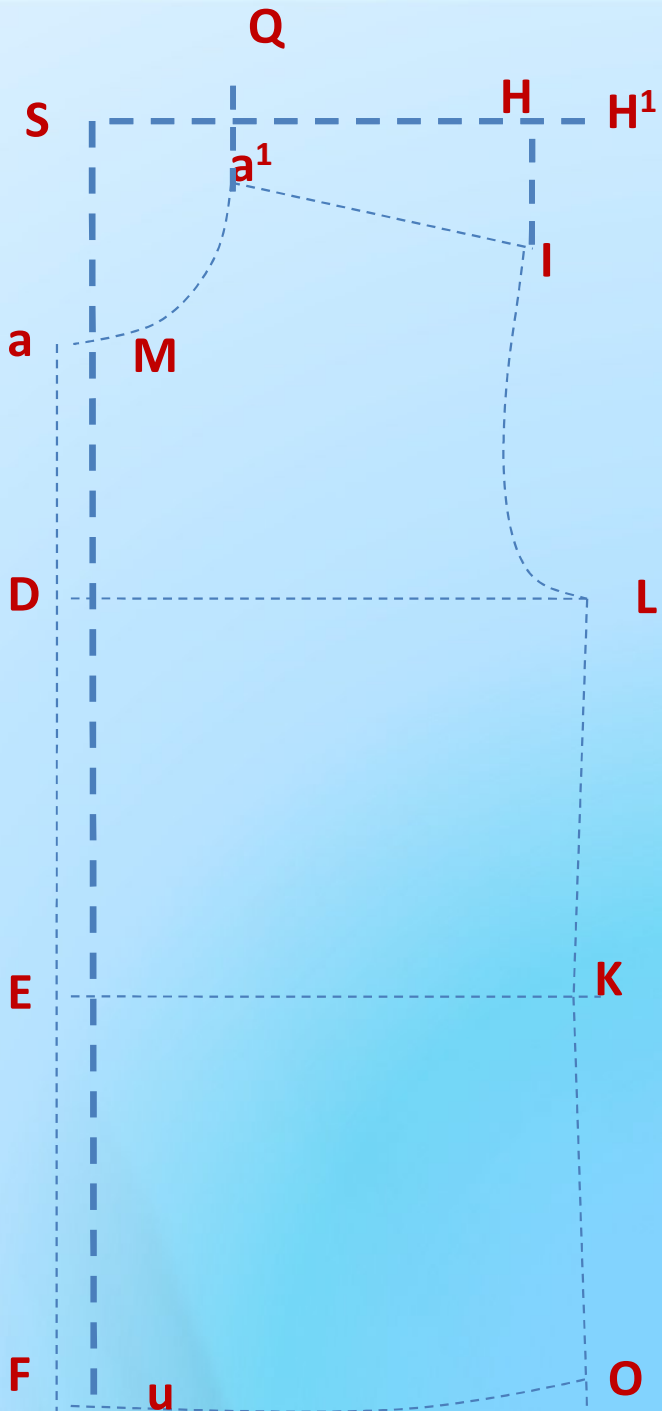
$$a^1 - Q = 6 \text{ cm}$$

Garis MS \perp Garis HS



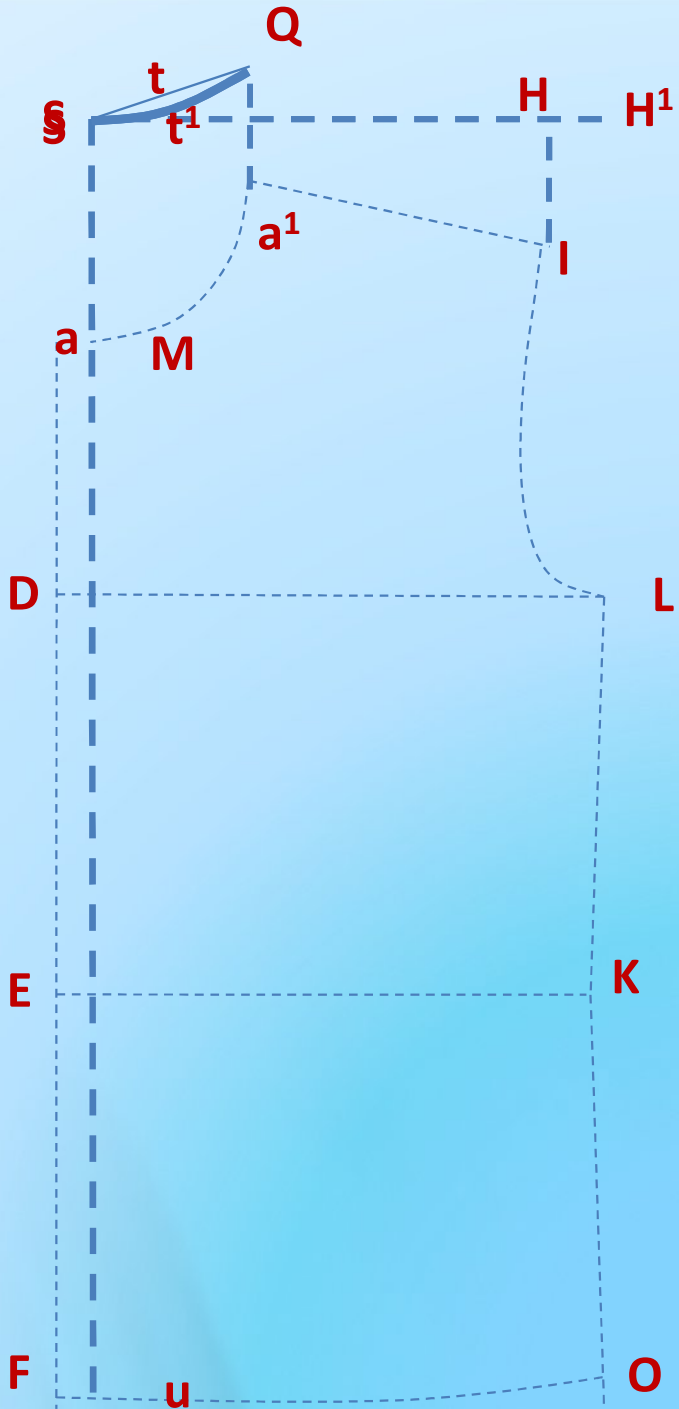
Pola Kemeja Bagian Belakang

$$S - H^1 = \frac{1}{2} \text{ Lebar Punggung} \\ + 1 \text{ Cm}$$



Pola Kemeja Bagian Belakang

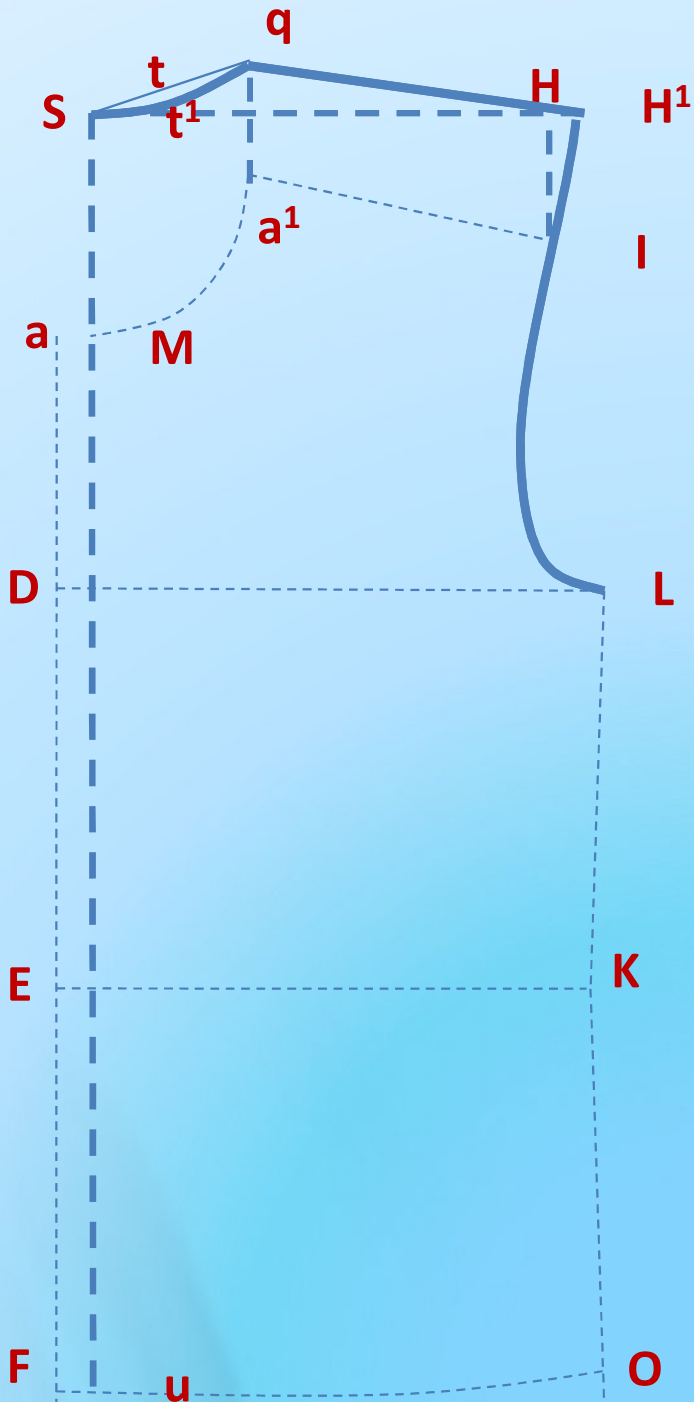
Buat titik t di tengah garis QS ,
 $t - t^1 = 1 \text{ Cm}$. Buat Garis SQ
(Lingkar Leher Pola Bagian Belakang)



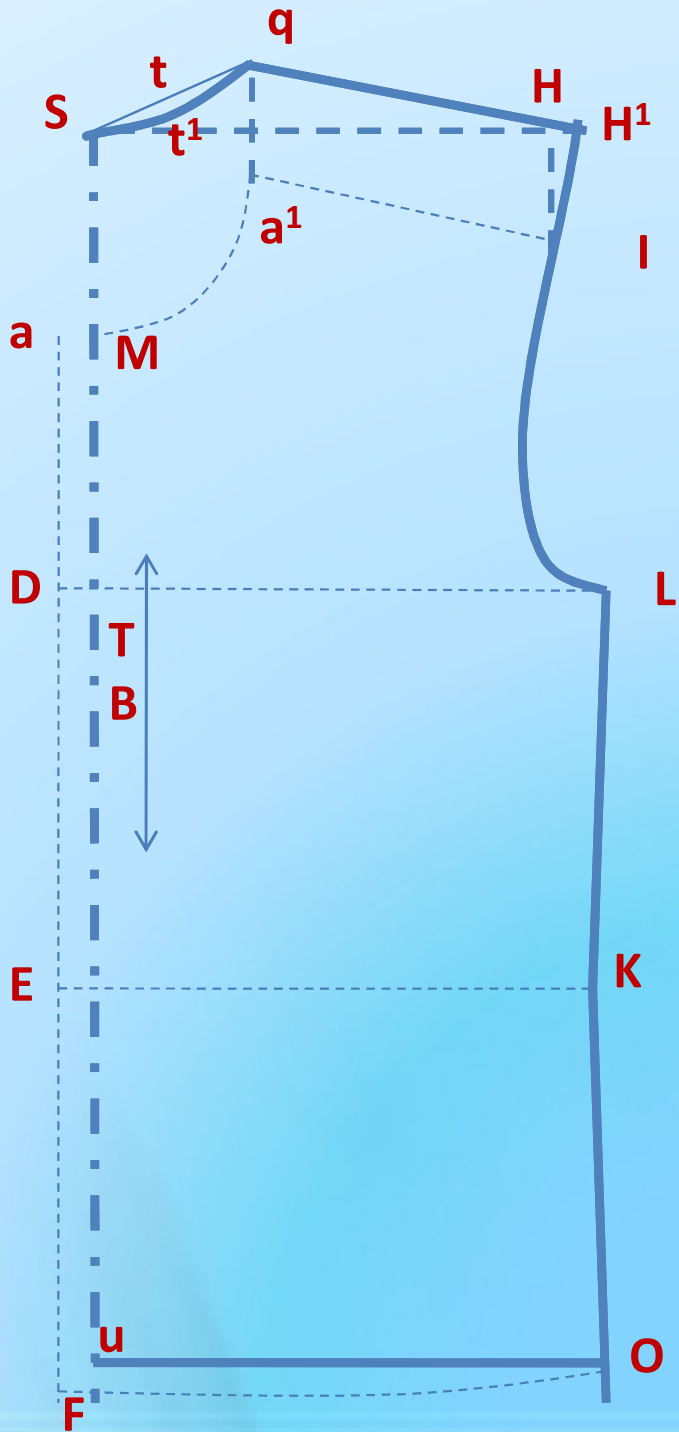
Pola Kemeja Bagian Belakang

Q – H¹ = Garis Bahu

**Hubungkan Titik H¹ Dengan L
Melalui I (Kerung Lengan
Bagian Belakang)**



Pola Kemeja Bagian Belakang



**F – U = 1 Cm, Bentuk Garis Titik U
Ke Garis Sisi Badan. Buat Titik U
dan S Dengan Garis Strip Titik
Berselang. Tanda Garis Tengah
Belakang (TB) Pola Badan.**



Pola Lengan Kemeja



Keterangan pola :

$A - B = \text{Panjang Lengan}$

Pola Lengan Kemeja



Keterangan pola :

$A - C = B - D$, yaitu $\frac{1}{2}$ ukuran panjang punggung + 2 cm

Pola Lengan Kemeja

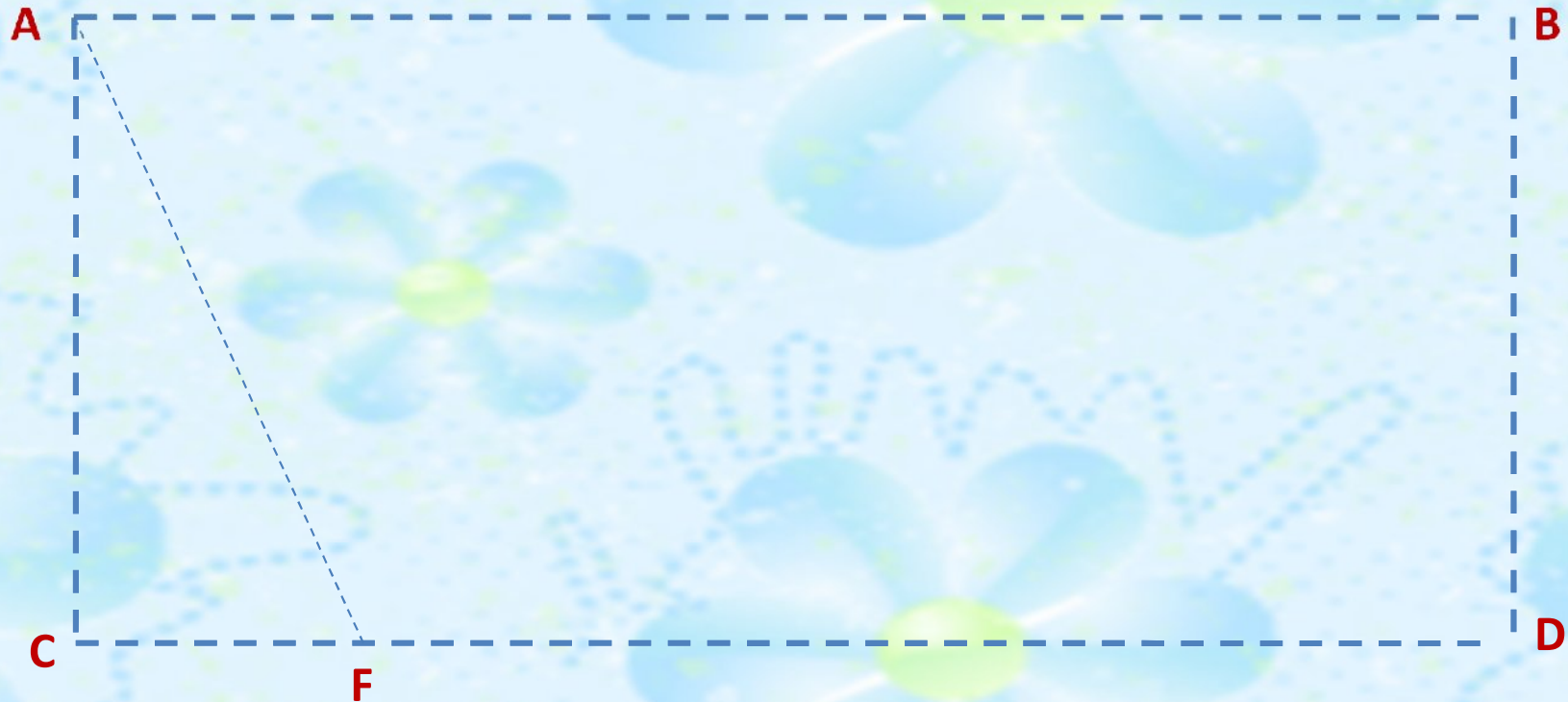


Keterangan pola :

Buat garis empat persegi dengan menghubungkan titik A dengan B, A dengan C, B dengan D, dan C dengan D.

C – F = ukuran A – C

Pola Lengan Kemeja

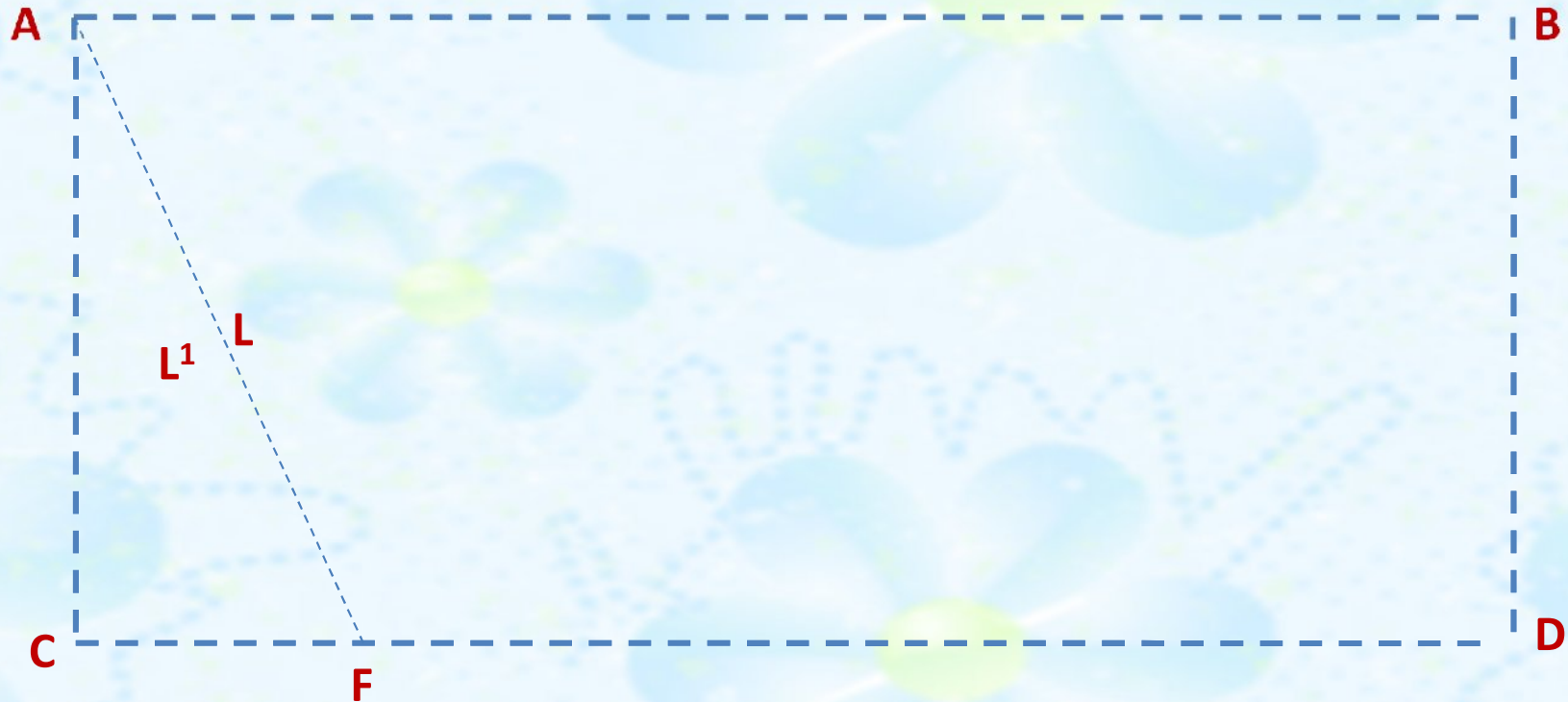


Keterangan pola :

$C - F = \frac{1}{2}$ ukuran $A - C$

Hubungkan A ke F dengan garis bantu

Pola Lengan Kemeja

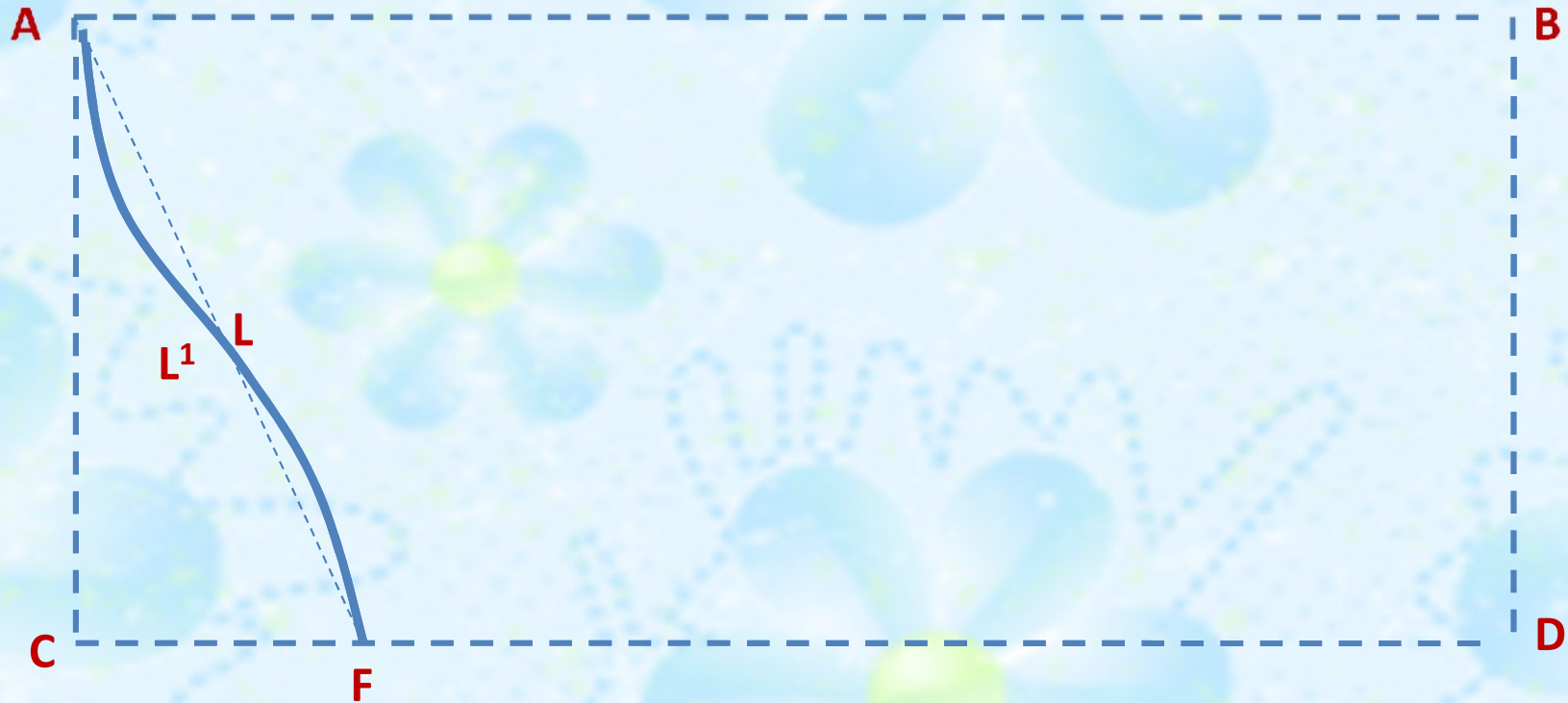


Keterangan pola :

$$A - L = A - F$$

$$L - L^1 = 1 \text{ cm}$$

Pola Lengan Kemeja



Keterangan pola :

Hubungkan titik A dengan F, melalui L (kerung lengan bagian muka)

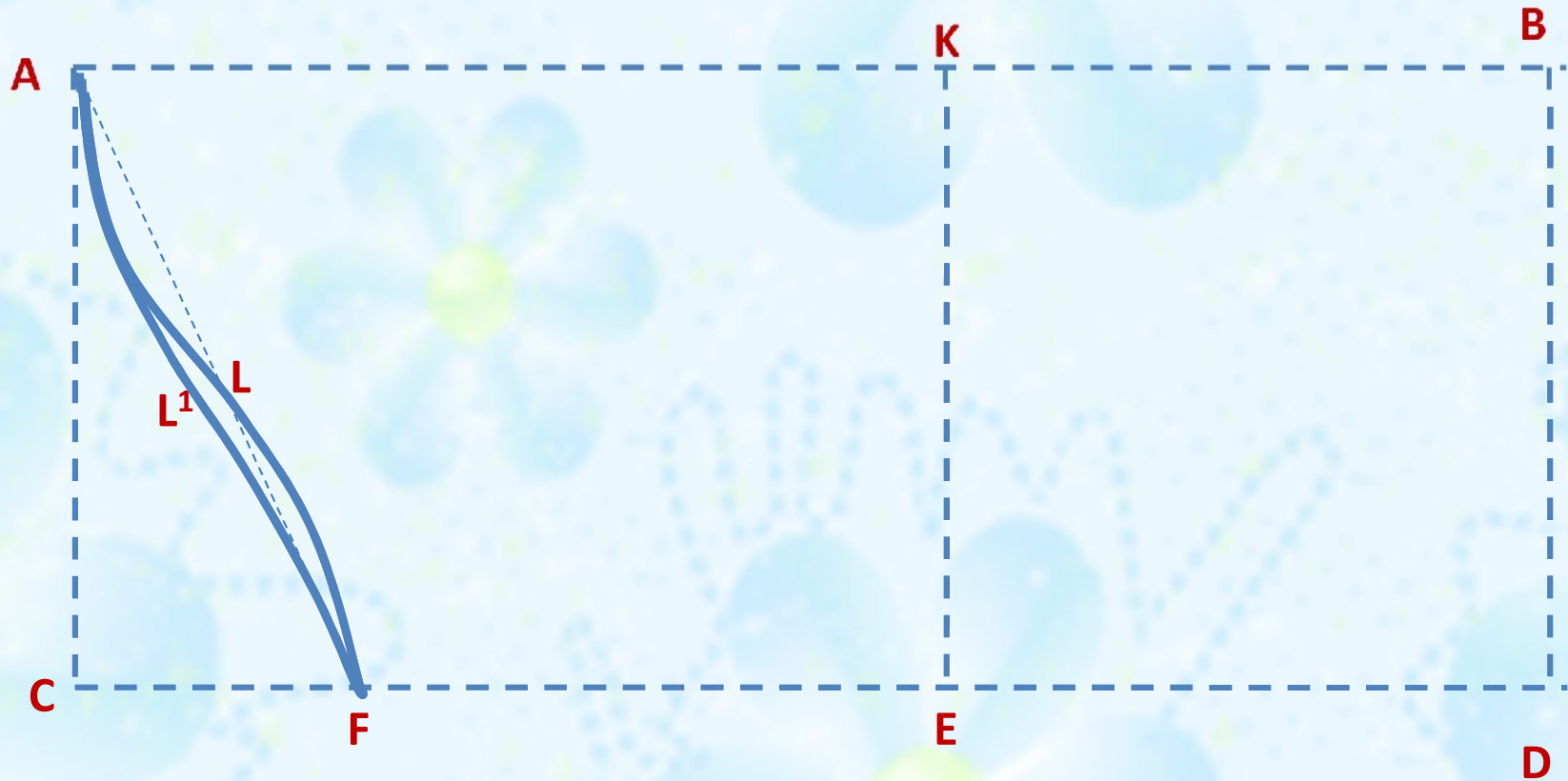
Pola Lengan Kemeja



Keterangan pola :

Hubungkan titik A dengan F, melalui L¹ (kerung lengan bagian belakang)

Pola Lengan Kemeja

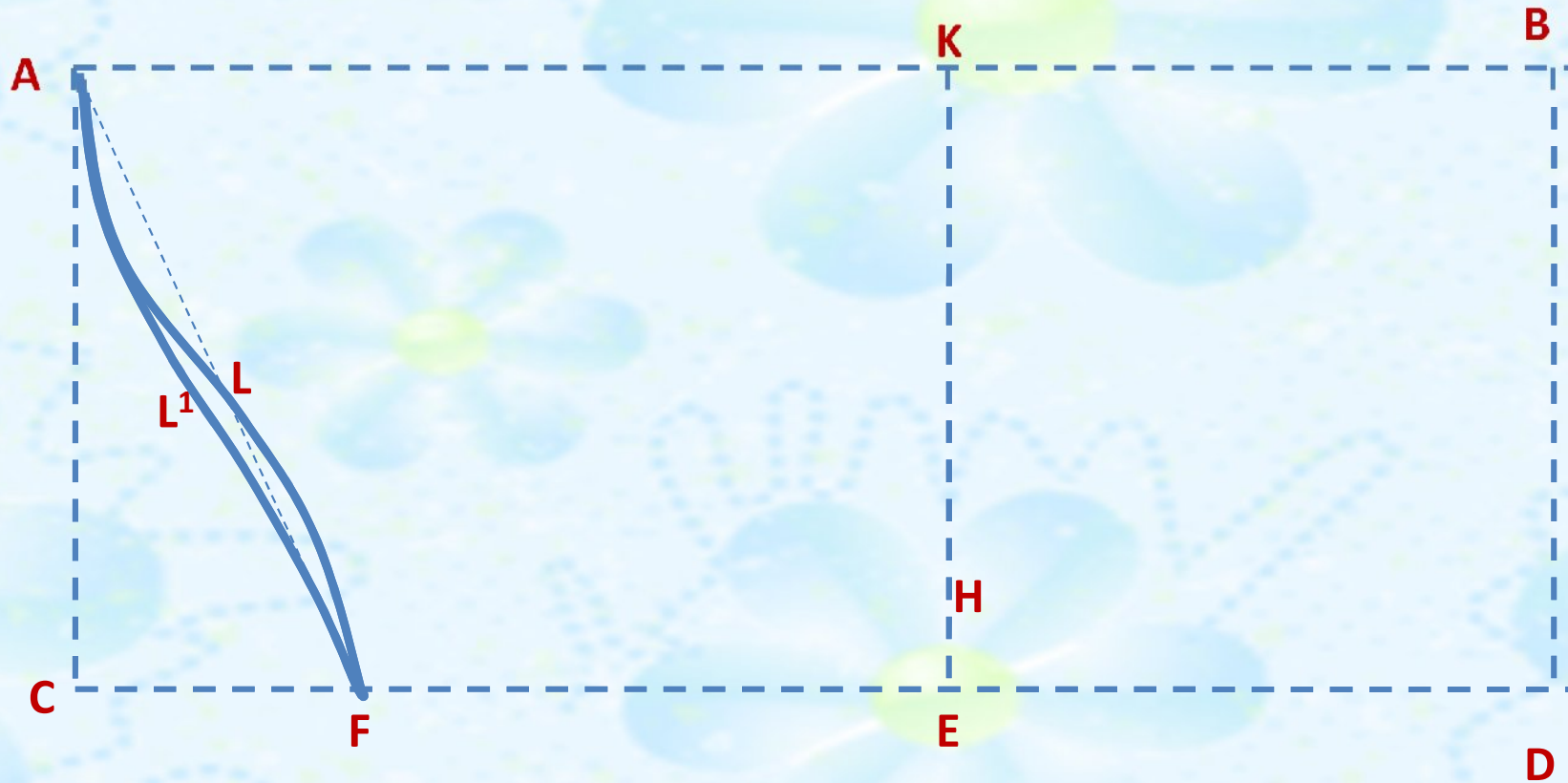


Keterangan pola :

$F - E = F - D$ dikurangi 2 cm

Buat garis horizontal ke garis A dan B, diberi nama titik K

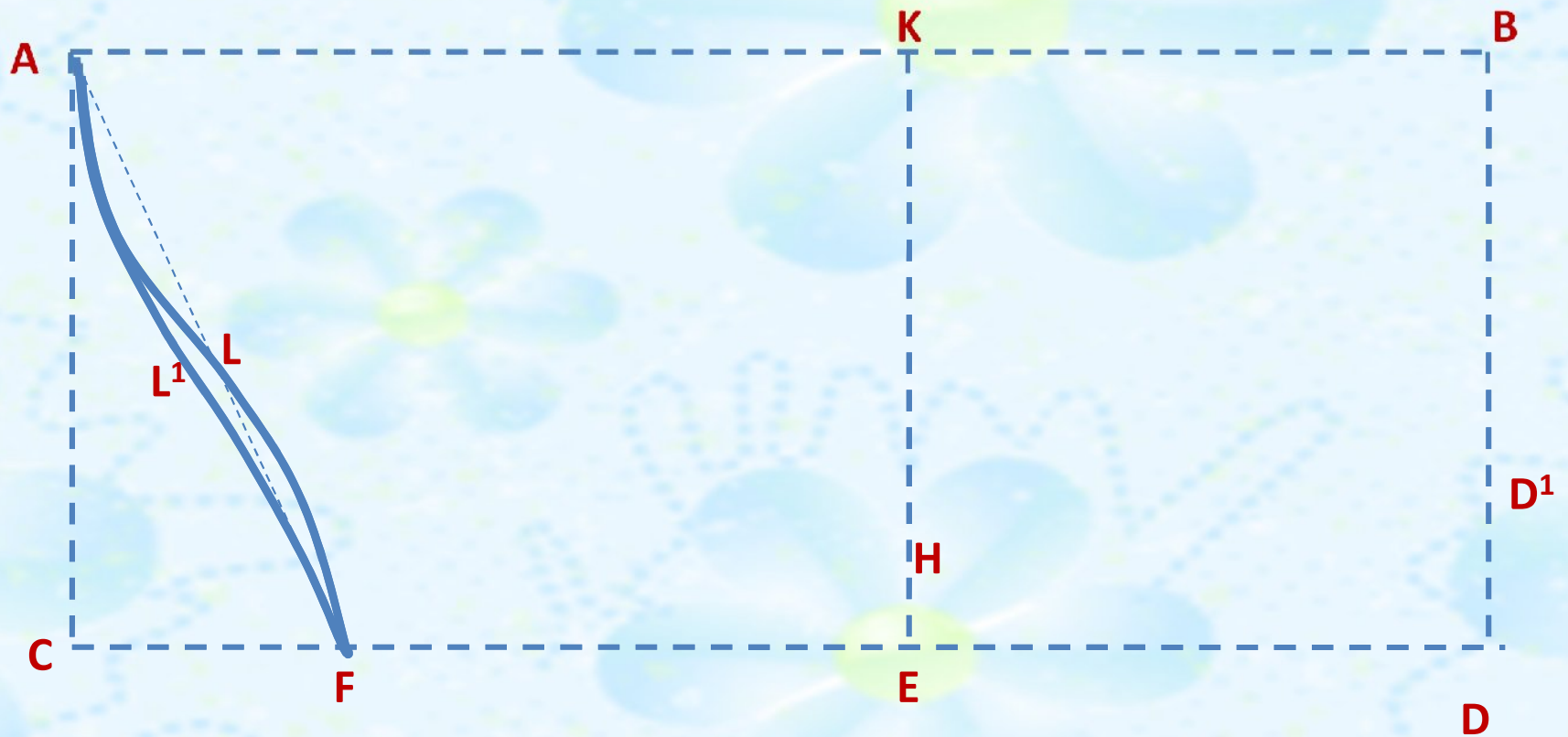
Pola Lengan Kemeja



Keterangan pola :

$K - H = \frac{1}{2}$ ukuran lingkar lengan

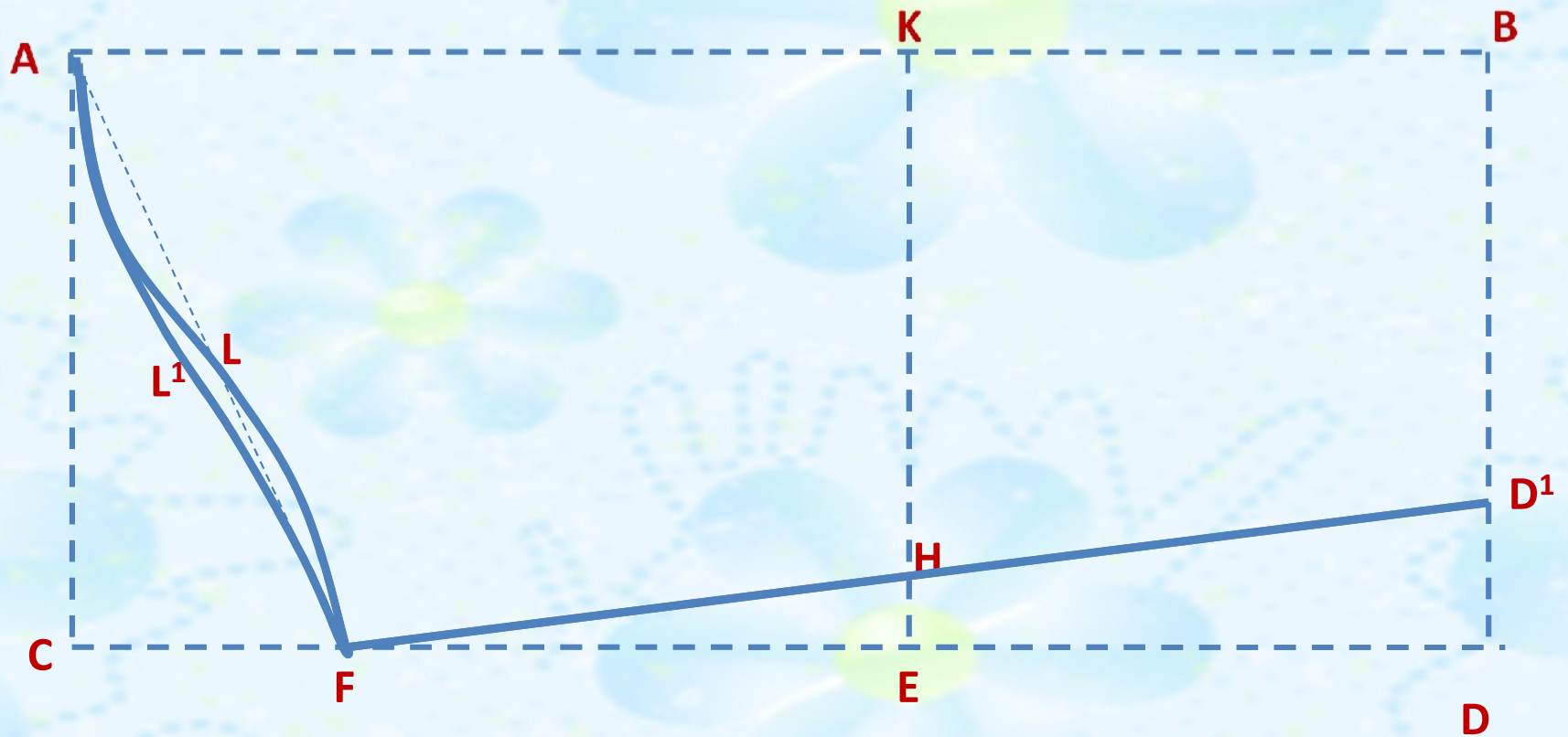
Pola Lengan Kemeja



Keterangan pola :

$B - D^1 = \frac{1}{2}$ ukuran lingkar ujung lengan dikurangi 2 cm

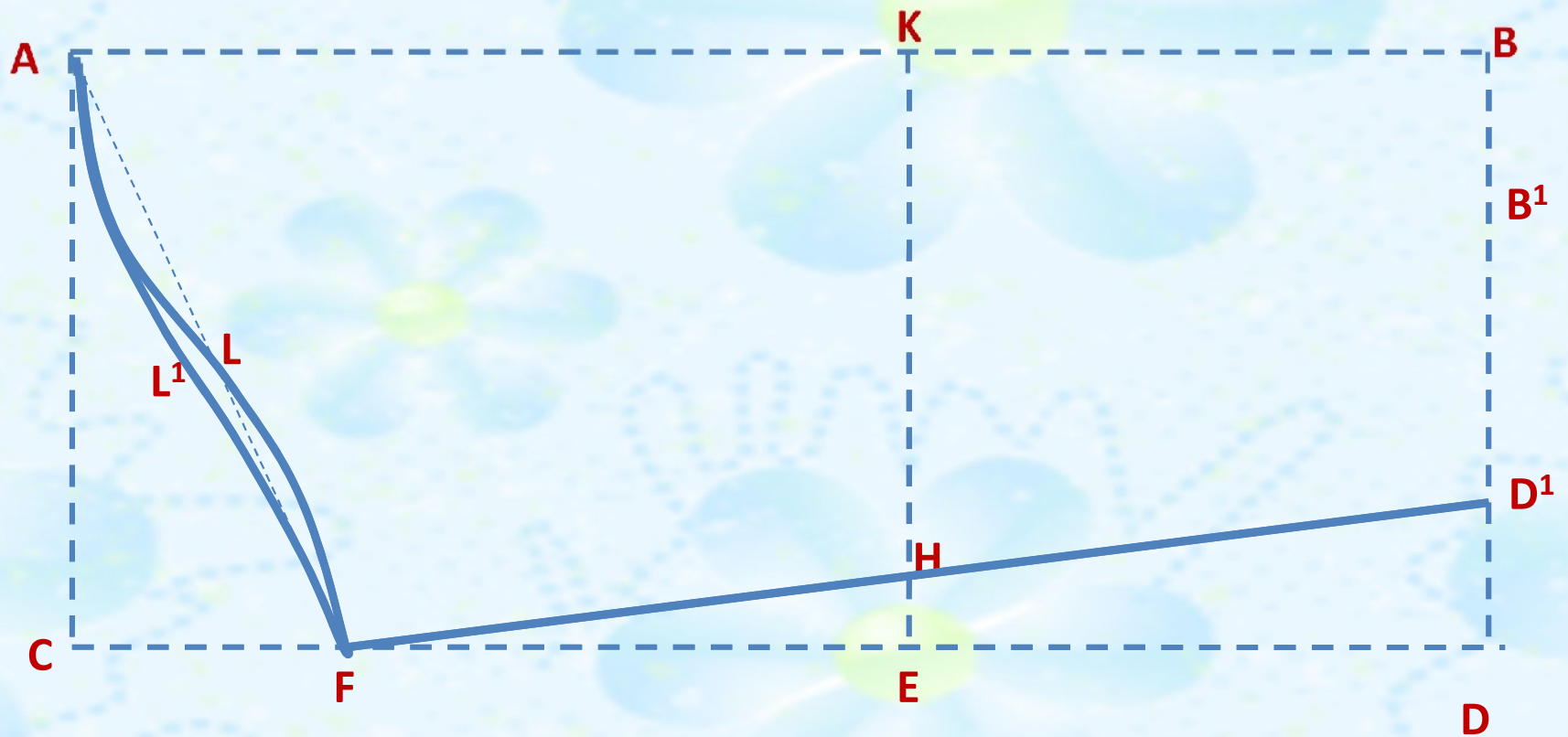
Pola Lengan Kemeja



Keterangan pola :

Hubungkan F dengan D¹, melalui titik H (sisi lengan muka dan belakang)

Pola Lengan Kemeja



Keterangan pola :

$$B - B^1 = 6 \text{ cm}$$

$$B - B^1 = 6 \text{ cm}$$

$B^1 - B^2 = 9 \text{ cm}$ (belahan ujung lengan kemeja).



Pola Board dan Kerah Kemeja



Pola Board Dan Kerah Dibuat Menurut Lebar Kain.

Keterangan Pola :

$$A - B = 6 \text{ Cm}$$

Pola Board dan Kerah Kemeja



Keterangan Pola :

$$B - C = 4 \text{ Cm}$$

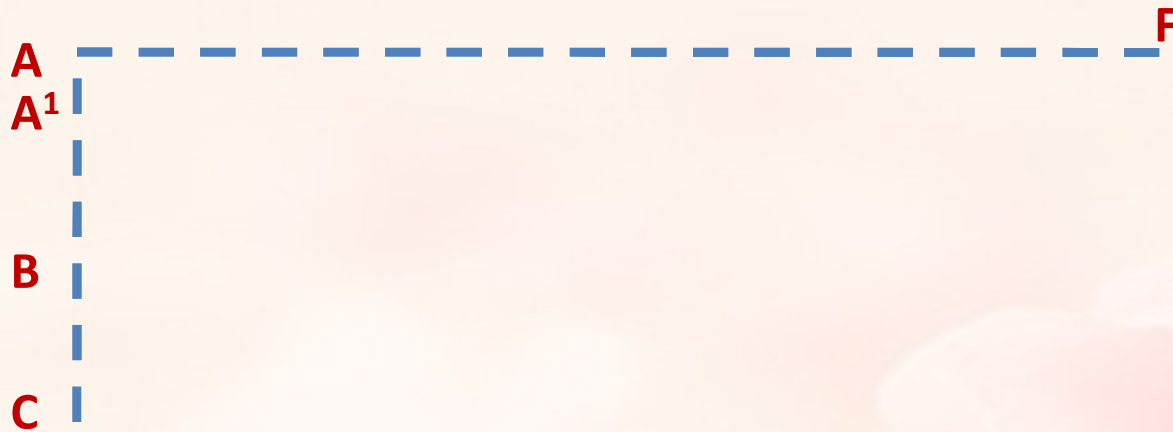
Pola Board dan Kerah Kemeja



Keterangan Pola :

$$A - A^1 = 1 \text{ Cm}$$

Pola Board dan Kerah Kemeja



Keterangan Pola :

A – A¹ = 1 Cm, Hubungkan dengan titik F (A – F = $\frac{1}{2}$ Lingkar Leher)

Pola Board dan Kerah Kemeja



Keterangan Pola :

C – D = $\frac{1}{2}$ Lingkar Leher. Hubungkan C – D, F ke D

Pola Board dan Kerah Kemeja



Keterangan Pola :

$$B - C = E - D$$

Pola Board dan Kerah Kemeja



Keterangan Pola :

$B - B^1 = 1 \text{ cm}$, $B - B^2 = 1 \text{ cm}$

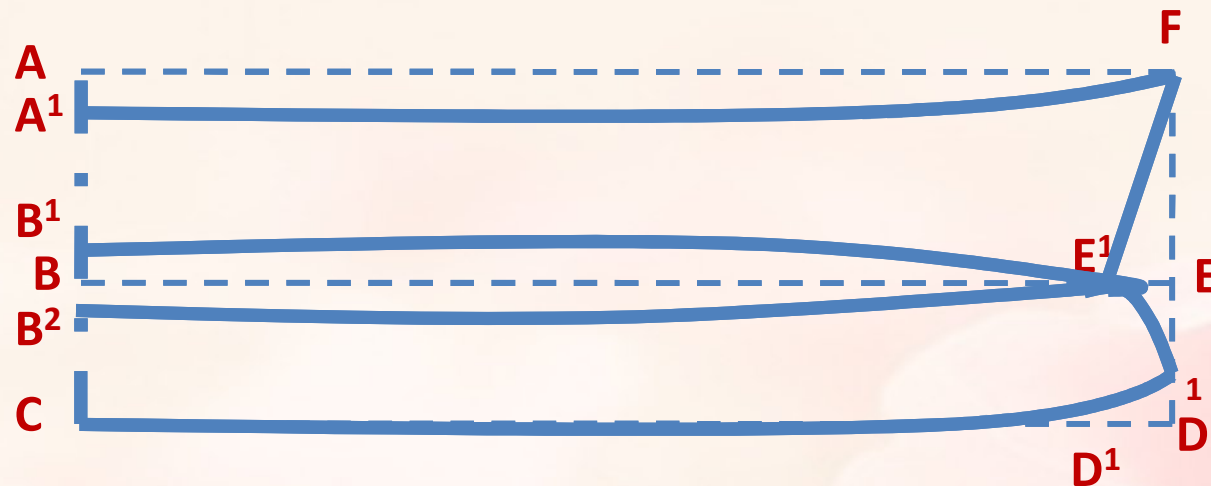
Pola Board dan Kerah Kemeja



Keterangan Pola :

$$E - E^1 = 2 \frac{1}{2} \text{ cm}$$

Pola Board dan Kerah Kemeja



Keterangan Pola :

$D - D^1 = 3 \text{ cm}$

Hubungkan, A¹dengan F, B¹ dan B² ke garis E¹, C ke D¹



Pola Saku Kemeja (Saku Vest)

A ————— B

Saku kemeja digambar menurut arah panjang kain

Keterangan pola A :

A – B = 12cm

Pola Saku Kemeja (Saku Vest)



Keterangan pola A :

$$\mathbf{A - C = 2\ cm}$$

Pola Saku Kemeja (Saku Vest)

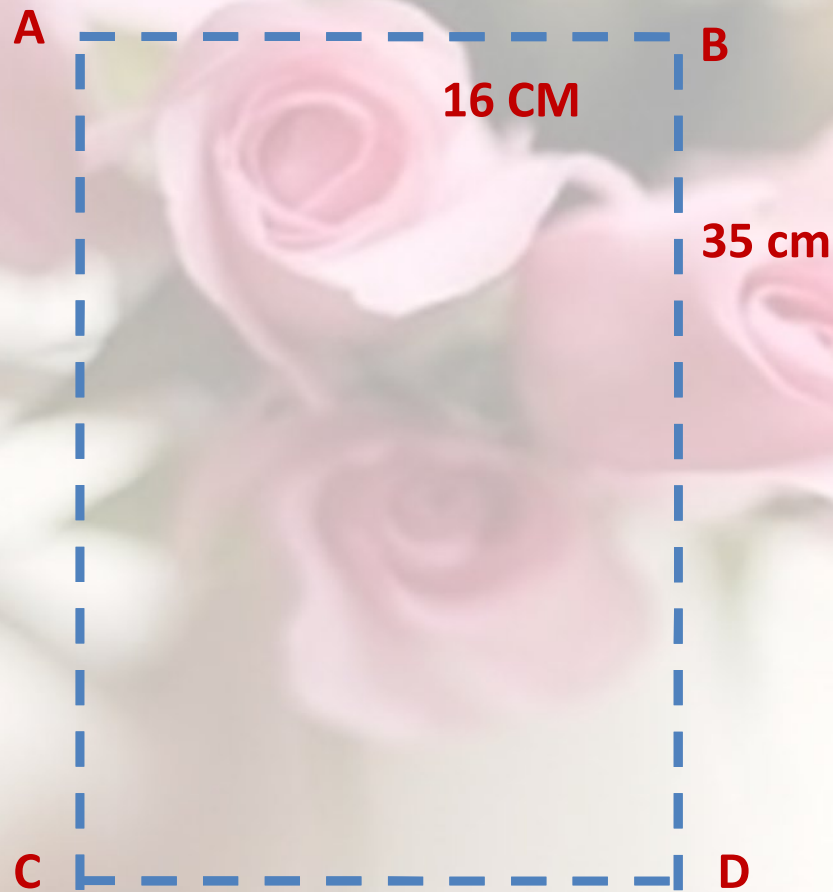


Keterangan pola A :

$C - D = A - B$ (lebar saku)

$A - C = B - D$ (dalam saku)

Pola Saku Kemeja (Saku Vest)



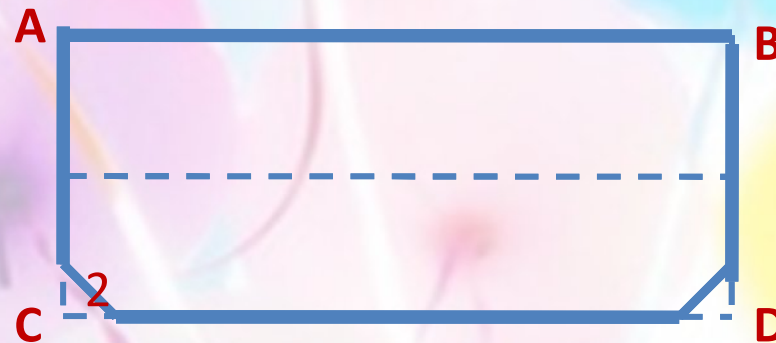
Keterangan pola B :

$C - D = A - B$ (lebar saku)

$A - C = B - D$ (dalam saku)



Pola Manset Dan Belahan Manset



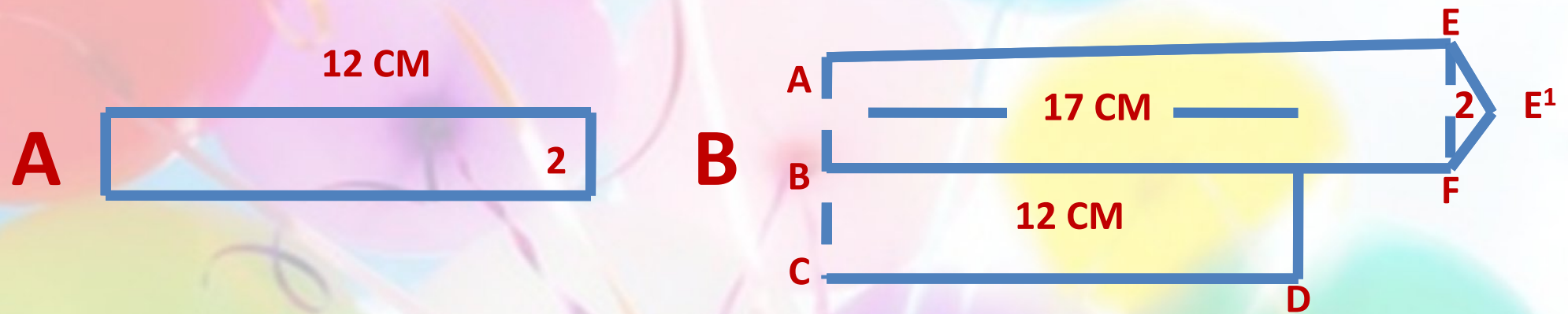
Keterangan pola manset :

A – B = Lingkar Manset

A – C = 2 X Lebar Manset

C – D = A – B , A – C = B – D , A – E = A – C

Pola Manset Dan Belahan Manset



Keterangan Pola Klep Manset B:

$$A - B = B - C = 2,5 \text{ Cm}$$

$$E - F = 3 \text{ cm}$$

$$E - E^1 = \text{Keluar } 2 \text{ Cm}$$



Pola Lapisan TM Kemeja

Panjang Kemeja



TM

3 – 4 cm (Lebar Lapisan)



...me...



TERIMA KASIH

